MASTER GAMES

ПОСТЕРИ - THE GUARDIAN DARKNESS, LANDER
SUPER НАГРАДА - ГЕЙМЪРСКИ КОМПЮТЪР !!!
QUEST FOR GLORY III - ПЪЛНА ВЕРСИЯ(БЪЛГАРСКИ)

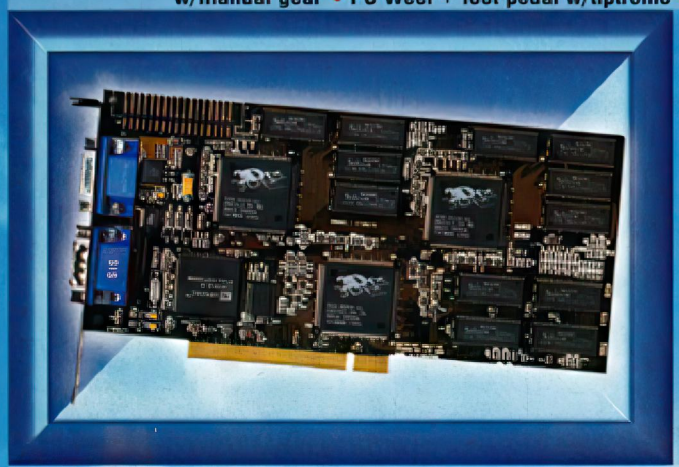
БРОЙ 11
МАРТ/АПРИЛ '99
80 стр.
Година 2
ISSN 1311-1221
Цена: 7000 лв.
Цена без CD: 2700 лв.

НАСТОЛНО ЧЕТИВО ЗА ИСТИНСКИТЕ ГЕЙМЪРИ

НАЙ-ПРОДАВАНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

JOYS

Joysticks: Ramses II 4 but. • JSK 110 4 but. • JSK 120 4 but. Multi control •JSK 210 4 but. • JSK 13A 4 but. program, Multi control •JSK 320 Combo w/pad • JSK 330 Combo w/pad • Eaglemax- Multifunction, Program+ Pad • G. Pad JPD 120/ 131- Program • PC Weel foot pedal w/manual gear • PC Weel + foot pedal w/tiptronic • PC GUun w/games (more weapons) • MAX 3D Glasses LCD



VIDEO

Voodoo Rush 3DFX, 6 MB EDO RAM w/VGA • Voodoo 2 3DFX, 12 MB EDO RAM • Intel 740, 8 MB SGRAM w/VGA

SOUND

Advance Logic ALS 100+, 3D • ESS 1869, Spatializer 3D • ESS 1869, Spatializer 3D, Wave table • Cristal 4235, 3D • Creative AWE64, 3D Wave table • Creative AWE64, Gold, 4 MB • PCI ESS Solo 1, 3D • PCI ESS Maestro 1, 3D, Wave Table • S3 Sonic Vibes, 3D • Yamaha 724, OPL3, 3D

Reset

магазин: ул. "Раковски" 130,
Телефон: 981 3888

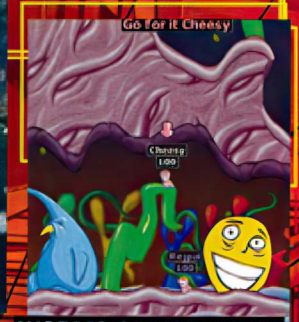
ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

ПЪРВИЯТ КУЕСТ НА
БЪЛГАРСКИ ЕЗИК В
MG CD #11
НАШИЯТ ПОДАРЪК ЗА ВАС
QUEST FOR GLORY III

MG CD#11

HALF LIFE

LANDER



WORMS ARMAGEDDON

SLAVE ZERO

-FULL GAME-
Quest for Glory 3 (Bulgarian Version)

-HOT GAME DEMOS-
Baseball Edition 2000, Grey Worlds: Ascension, Half Life, Jeff Gordon XS Racing, Lander, Machines, Road Wars, Rollcage, Slave Zero, Snow Wave: Avalanche, Virtual Deep Sea Fishing, Virtual Tennis, WCW Nitro, Worms Armageddon, X Plane

-HOT GAME NEWS-
AOE II: The Age of Kings, Allegiance, Asheron's Call, Conquest: Frontier Wars, Full Auto, Loose Cannon, NBA Drive 2000, Pandora's Box, Starlancer, World Championship Soccer 2000

-PATCHES-
Army Men v1.2 patch, Axis & Allies , Civilization II, C & C: Red Alert , Delta Force Patch, Descent Freespace, Monaco Grand Prix Racing Simulation - 3Dfx&, Direct 3D, Myth II: Soulblighter, Pro Pilot 99, Red Baron 3D, S.C.A.R.S. , SiN , Starsiege Tribes, Test Drive 5, The Settlers, Vegas Games 2000, Viper Racing, WW II Fighters

-CHEATS-
ALPHA CENTAURI, Army Men 2, Baldur's Gate Experience Patch, Baldur's Gate Savegame Editor, Big Race, Blackstone Savegame, Caesar 3 , Carmaggedon 2 Savegame, Cow Hunter, Croc: Legend of the Gobbos, Death Karz, Delta Force, Eliminator, Fallout 2 Items, Galactic Invasion, Gangsters, Grand Theft Auto - Magic Editor, Gruntz All Levels Cheat, Heroes Of Might And Magic, Nascar Revolution Legends unlocker, Nightmare Creatures, RAINBOW SIX WEAPON SELECTOR, Resident Evil 2, Resident Evil v1.0 Memory Editor, Resident Evil v1.0 Savegame Patch, Rogue Squadron Save Game Editor v1.1, Savegame Collection for Return to Krondor - Chapter 1 to 10, Sega Rally Championship, Sim City 3000 Money Trainer, Simon the Sorceror's Pinball Trainer, South Park, THE CREED TRAINER, Tiny Trails, Trainer for Natural Fawn Killers, Trainer for Sim City 3000, Turok 2 - Cheat Enabler, War of the Mages, Wargasm, Warlords 3:Reign of Heroes, Winsock Packet Editor, Worms Armageddon, X-Com - Terror of the Deep Editor, Xenic, Zero Degree Fighter Combat, etc.

-SOLUTIONS-
Beavis & Butt-Head DO U, Forbidden City, Grim Fandango, Half Life Multiplayer Guide Version 1.0, Half Life Walkthrough, King's Quest 8, Leisure Suit Larry 7: The Sail for Love, Lord of the Rings, volume 1, Oddworld: Abe's Exoddus, Ultima 1: The First Age of Darkness, Ultima 3: Exodus, Ultima 4: Quest for the Avatar, Ultima 5, Ultima 6: The False Prophet, Ultima 7: Part 2 - The Serpent Isle, Ultima 7: The Black Gate, Ultima 8: The Pagan

-SHAREWARE-
ACDSee 32 ver 2.4, F-Secure Antivirus v4.02, Gutman's Soft's ScreenShot 98 ver 99.0, HyperSnap-DX ver 3.30.00, Icon Extractor 2000 v1.0, Kleptomania ver 1.3, McAfee Virusscan for Windows 95/98 ver4.01 Evaluation, Soritong v99.1.23, Winamp v2.09, Winamp v2.09 patch to v2.091

ПРЕДУПРЕЖДАВА:
ОМАКС Трейд ООД
Официален дистрибутор на SAMSUNG ELECTRONICS за България
тел.: (02) 946 1150, 946 1908; e-mail: omax@geobiz.net
С МОНИТОРИТЕ SAMSUNG
ВИРТУАЛНАТА РЕАЛНОСТ МОЖЕ ДА СЕ ПРЕВЪРНЕ В РЕАЛНОСТ!!!
SAMSUNG ELECTRONICS

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

reNEWed

HARD-SOFT WARE

TV GAMES & CONSOLE

NO EXIT ???

TOP SECRETS

8 В подготовка

BLADE 9
DARKAN 8
FLANKER 2.0 10
JANE'S FLEET COMMAND 11
SEPTERRA CORE 13
SLAVE ZERO 12
THE GUARDIAN OF DARKNESS 14

5 Master Games

ARCHIVES 51, 65
BG TOP 20 49
FAN'S PAGE 44-47
CYBER-БИТАК 71
in BRIEF 5, 6
MADE in BG 50
MULTIPLAYERS PARADISE 37, 48
SCREEN SHOTS 16-17

18 Описания и рецензии

ARMY MAN 2 26
BALDUR'S GATE: MULTIPLAYER . . .32-33
CIVILIZATION: CALL TO POWER 20-21
EXTREME G2 42
FIGHTER SQUADRON. 24-25
HEAVY GEAR 2 18-19
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION 30
MEGAMAN X4 36
ROLLER COASTER TYCOON 22-23
WARZONE 2100 28-29

38 Разширения на игри

CIVILIZATION: THE TEST OF TIME . .38

52 Хард и Софт

МОДЕМИ И ИНТЕРНЕТ II 52-53
ПРОБЛЕМ 2000, СОФТУЕР ЗА
ИНТЕРНЕТ, CREATIVE, RIVA TNT . . .54-57

58 TV игри и конзоли

TENCHU, APOCALYPSE 58-60
X-PLORER 61

62 Безизходни ситуации?

THIEF: THE DARK PROJECT II 62-65
BALDUR'S GATE 66-69
QUEST FOR GLORY III 70-71
QUEST FOR GLORY V 72-73

76 Секрети, трикове, хитрини

TIPS&TRICKS 76-78

Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Раkитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "РИС", Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT
Вальо, БатНик, Диди, Пецата и Сибила

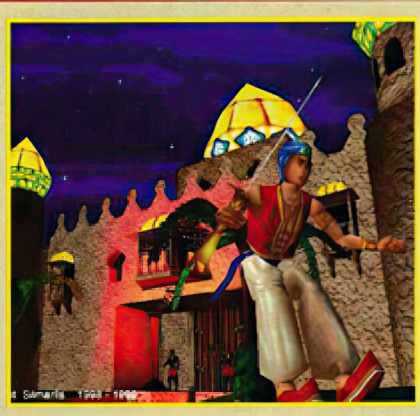
Oni

PC-геймърите може и да не познават добре фирмата BUNGIE, пък и освен двете й игри MYTH май няма защо. Но за любителите на "нахапаната ябълка" Bungie е нещо като ID SOFTWARE за PC-играчите. Защо ли? Ами защото играта MARATHON за Mac е толкова популярна, колкото DOOM за PC. BUNGIE сега подготвя нова 3D-игра, и то както за Mac, така и за PC. Играта ONI е някаква комбинация между побоище и пукотевица, тъй като главната героиня владее и двете бойни умения еднакво добре - и без, и с оръжие. Не е известно много за сюжета на играта, нито за дизайна на нивата й. Знае се само, че Oni на японски означава "духове". Което подсказва това-онова. BUNGIE явно разполага с време - обещава играта някъде към края на годината.

-GM-

Sultan

Много-много за тази игра на фирмата SILMARILS не се знае. Нещо от типа на PRINCE OF PERSIA и, разбира се, 3D. Но за разлика от Broderbund, тук главният герой може и да вълшебства. Явно играта е с доста адвенчър-елементи, т.е. не е чист екшън. Любопитна работа за очакване, след като вече го има примера с ASHGAN.



Shadow Company

Realtime-стратегиите все повече изоставят класическия 2D- и се насочват към 3D-погледа. Най-напред това стана при MYTH, после при DARK REIGN 2, а сега такава ще е и SHADOW COMPANY на фирмата INTERACTIVE MAGIC. Тоест, в новата игра има и пресечен терен, и реалистична анимация на фигурите и на превозните средства, и свободна и подвижна камера. Авторите твърдят, че SHADOW COMPANY съчетава в себе си най-доброто от JAGGED ALLIANCE и от COMMANDOS. Имате под своя команда единица от наемници, на които трябва да купувате снаряжението, също като в добрата стара WAGES OF WAR. Трябва успешно да преминете през няколко десетки трудни мисии. Най-голямо внимание в играта е отделено на създаването на реалистичен и подвижен терен, пълен с най-различни обекти - автомобили, прожектори, телени огради с електрически ток по тях и т.н., и т.н. Трябва да се научите да използвате особеностите на терена, да се криете зад хълмовете, да притичвате край прожекторите точно когато трябва и въобще да бъдете незабележими за враговете. Всеки боец има свой характер - някои се бият до последна капка кръв, други хукват да бягат още след първите изстрели. INTERACTIVE MAGIC винаги са държали на качеството, така че можем да очакваме доста от SHADOW COMPANY. Излиза още преди края на пролетта на тази година.

Team Fortress 2

Първата игра TEAM FORTRESS навремето беше истинска революция при играенето на 3D-екшъни по мрежа. Много геймъри се отказаха от провереното deathmatch-концепция "всеки срещу всеки" тъкмо заради новия гениален мултиплеърен тип на играене, който дава предимство на тактическата мисъл пред обикновения бум-бум-екшън. За какво става дума? Играчите се разделят на два отбора, в които всеки си има своите професии - командири, доктори, инженери, шпиони, командоси, войници с базуки и т.н., и т.н. TEAM FORTRESS 2 използва, разбира се, engine-а на HALF-LIFE (ще срещнем например съвсем реалистична анимация на скелет, който кима с глава, независимо от това, каква част от тялото е останала по него). Ще имаме на разположение всички военни превозни средства, които знаем от HALF-LIFE - танкове, бронетранспортьори, хеликоптери, подвижни картечници... TEAM FORTRESS съдържа 20 карти (разделени в четири кампании), а ако нямате под ръка достатъчно приятели, за да седнете да играете, компютърът ви ще замести липсващите. Играта трябва да се появи някъде през април, май или юни т.г.

Spec Ops 2

Както първата SPEC OPS, така и тази е дело на фирмата ZOMBIE ENTERTAINMENT. Сега сте в ролята на елитна единица от американската армия, част от прославените Зелени барети. Въпреки всички очаквания, действието не се развива във Виетнам, а в Индия, Северна Корея, Тайланд, Антарктида и Германия, където Зелените барети изпълняват антитерористични задачи. Новост в играта е т.нар. stealth-модул, който позволява на играча точно да изчислява, кога вражеският патрул го е надушил. Имате и възможност да гръмнете осветлението на неприятелския лагер, а после да си "работите" спокойно, защото разполагате с уреди за нощно виждане. Вашите бойци са много способни мъжаги - те могат да убиват с ножове, да преплуват реки, да скачат с парашути, да се катерят по въжета, да хвърлят гранати и какво ли още не. Ако някой от вашите е ранен, можете да го изтеглите извън бойното поле и някой негов колега да му окаже първа помощ. Знаем достойнствата на ZOMBIE ENTERTAINMENT, затова няма защо да се съмняваме в качествата на бъдещата игра.

Dragonflight

Любителите на фентъзи-литературата имат в ръцете си български превод на "Полетът на дракона", а сега се задава и игра по мотиви на едноименната поредица от книги на Anne McCaffrey. Става дума за класическа RPG-игра с изомерен 3D-поглед и с елементи на адвенчър. Не са известни подробности за сюжета на играта, но явно той ще е почерпан от литературния първоизточник. Като гледаме картинките, графиката на играта се очертава като "средна работа", но нека да не прибързваме с присъдата, а да изчакаме един-два месеца.

-GM-

Napoleon 1813 - 1814

За пролетта на 1999 г. фирмата EMPIRE INTERACTIVE е подготвила челната игра от огромна военна серия: NAPOLEON 1813-1814. Геймърите, които добре са учили в часовете по история, са наясно, че става дума за битките на славния френски император: от похода към Русия до капитулацията в Париж. В ролята на Наполеон вие трябва да удържите фронта в Германия, а после да изградите наново силна армия (от остатъците след разгрома в Русия). В ролята на противник на французите трябва да стигнете до Париж и да принудите императора да абдикира на остров Света Елена. Играта се очертава като много добра походна стратегия, по-добра от BATTLEGROUND на фирмата TALON SOFT. Междувременно в EMPIRE INTERACTIVE вече тече подготовката на серията THE WARGAMER PROJECT, в която ще бъдат представени всички по-известни военни конфликти през XVIII и XIX век.

Darkstone

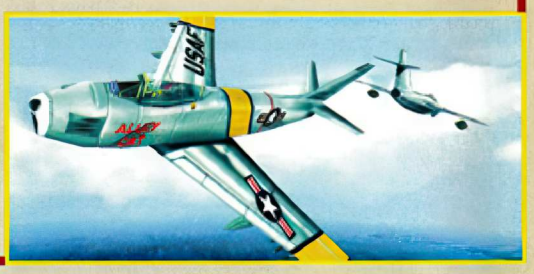
Преди все се оплаквахме, че не се издават много RPG-та, а сега взе, че стана точно обратното. Френската фирма DELPHINE SOFTWARE, която има в колекцията си такива чудесни парчета, като ANOTHER WORLD или FLASHBACK, сега се е захванала да прави RPG под името DARKSTONE. Заедно с двамата главни герои (на разположение имате такива класически фентъзи-професии, като боец, вълшебник, разбойник, свещеник и т.н.) се отправяте на героично пътешествие през 32 dungeon-а, фрашкани с най-отвратителни същества. Задачата е да съберете 7 вълшебни кристала, а след това да опитомите дракон (леле-мале). Интересното е, че всички dungeon-и са създадени с quest-генератор, така че никога няма да можете да предположите, какво ви очаква в следващия миг. DARKSTONE обещава да бъде по-екшън, нещо като DIABLO, но вече няма да има нужда да наблюдавате своите герои с изомерен 3D-поглед, защото свободно ще записвате всичко с камера. Вече ни съобщиха, че играта излиза буквално тези дни, така че скоро ще се уверим собственоръчно и собственоочно дали DARKSTONE е по-интересна от славната DIABLO.

Steel Rebellion

Норвежката фирма FUNCOM, която всеки момент излиза с очаквания от много геймъри адвенчър THE LONGEST JOURNEY, подготвя и realtime-стратегията STEEL REBELLION. Разбира се, 3D. Името на играта показва, че в сюжета става дума за въстание срещу чужди нашественици. Значи голям бой с танкове ще падне. Всеки войник или танкист има свои умения, според които да се държи на бойното поле. Авторите се кълнат, че моделът е много реалистичен - от значение ще са както шумовете, теренът, денят/нощта, така и изкуственият интелект на враговете. Геймърът ще има възможност да комбинира танкове, екипажи, въоръжения и други подобни.

Mig Alley

Фирмата ROWAN, която навремето пусна отличната игра FLYING CORPS, подготвя нов симулатор. Сюжетът е адресиран към Корейската война преди повече от 40 години. Досега тази война е показвана в две игри: много добрата CHUCK YEAGER AIR COMBAT и много слабата SABRE ACE. В MIG ALLEY летите с любимите ви F-80 и F-86 и натривате носовете на корейските пилоти и техните руски приятели. От фирмата обещават динамична кампания, в която следите не само как на няколко хиляди метра отдолу се развиват бойните действия, но различавате дори отделните войници. Теренът се оформя на основата на истински спътникови карти. Понякога във въздуха ще има 100 самолета едновременно. Играта ще се появи някъде през пролетта на 1999 г.



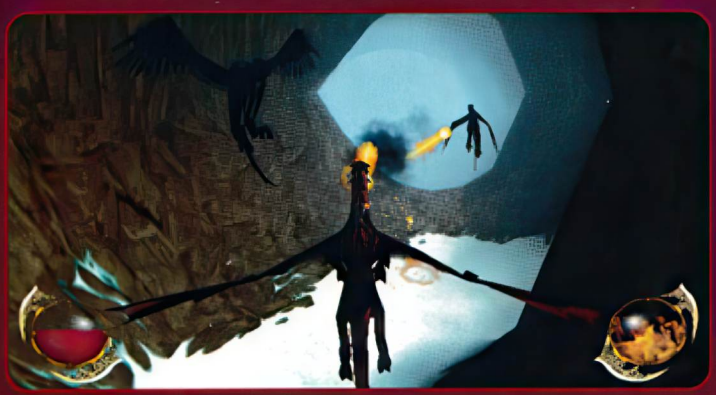
JVC
№1 В ЕВРОПА
TIPA
EISA
AWARDS
EISA
AWARDS
EISA
AWARDS
ЕВРОПЕЙСКИ ПРОДУКТИ НА ГОДИНАТА

DRAKAN

ето я и Рин
поредната хубавица

Я попитай, приятелю мой геймъре, спомня ли си твоят татко или твоят дядо стария призив "Във всеки дом - говедо!". Тъпо е, но това навремето означаваше, че във всяка къща (на село, разбира се) стопаните трябва да отглеждат по една крава. Сега е същото с производителите и дистрибуторите на компютърни игри. Отначало беше модерно всяка фирма да направи своя DOOM, после да има своя DUNE 2, а сега своя TOMB RAIDER. Та ето това се мъчи да стори фирмата PSYGNOSIS и то за втори път, след като през миналата година пусна на пазара приличната игра O.D.T. (за нея писахме подробно в брой 6 на Master Games). *Наглед DRAKAN изглежда като конкурент на митарствата на Лара Крофт,* но ако се взрем по-внимателно, можем да я сравним и с наскоро излязлата KING`S QUEST 8 (за която предложихме подробно упътване в #9 на MG). *Авторите определят новото си творение като екшън-адвенчър, разнообразен тук-там с PRG-елементи.* В редакцията получихме и изпробвахме готова на 80% версия (само с четири нива) и решихме, че авторите са прави да твърдят това. *Какъв е накратко сюжетът на DRAKAN.* На фона на един вече доста дълъг военен конфликт група хора, сред които е девойката Rynn (нещо като амазонката Xena), си живее съвсем спокойно. Един ден обаче Rynn се завръща в своето село и го намира унищожено и изгорено от чудовищата Watrok. А те представляват странна смесица от 100% мускули и 0% акъл и са въоръжени в повечето случаи с тояги, а в по-малкото случаи с тояги със стърчащи пирони. Rynn разбира от случайно оживелия старейшина на селото, че нейният брат не е убит като останалите селяни, а е отвлечен. По-съдбоносна грешка тъпите Watrok не могат да направят, защото така си подписват смъртната присъда. *И за да не е Rynn сама в борбата си, към нея се присъединява събудилият се след дълъг сън легендарен червен дракон Arokh.* По-добър помощник не може да се намери - пред него враговете панически се разбягват. А драконът умее не само да говори, но има и чувство за хумор. *Двубоите в играта са от вида "hand to hand"* и са добре изпипани. Имате под ръка над 50 вида оръжия, с които, надавайки див рев, да преминавате през тълпите неприятели, сечейки и убивайки наляво и надясно. Дракона Arokh можете да използвате като летателен апарат във въздушните двубои, а с неговите седем вълшебства преследвате нещастните гадории и по земята. Ще ви хареса, че Arokh през цялото време лети около вас и е винаги готов да ви помогне, щом го повикате. *Отделните нива в играта са огромни* и по нищо не отстъпват на TOMB RAIDER. Дизайнерите са се погрижили за разнообразието на нивата. Не навсякъде може да се лети върху крилата на дракона - много нива са подземни dungeon-и, в затворени сгради и във вода, а там драконът няма как да влезе. Адвенчърът в играта е осигурен от повече от 25 NPC, с които се срещате на различни места. От тях получавате главните или страничните задачи, които съставляват цялата история. Отделните quest-и и subquest-и се записват в пътния ви дневник, с който, както и с картата на нивата, разполагате през цялото време. След изпълнението на задачите играта ги отмята в дневника. *Накрая да споменем и Surreal Engine-а, върху който е изградено всичко.* Той без проблеми изобразява над 100 000 полигона в секунда при 30 FPS и едновременно с това изчислява моделите, които не са съставени от предварително зададени полигони. Това ще рече, че персонажите са много детайлни, но значи също така, че без приличен 3D-ускорител няма да можете да пуснете играта.

Inhouse/Psygnosis
Дата на излизане: 05/'99



BLADE срещу дракон

Гледал ли си вампирския филм на ужасите "Блейд" с Уесли Снайпс в главната роля? Може би. А чувал ли си нещо за едноименната игра? Не? Тогава чети внимателно и ще научиш всичко.

ФИЛМЪТ "БЛЕЙД" (BLADE)

Разказ за ловци на вампири. По-точно - за един ловец на вампири. Необикновен, защото не е човек като другите хора. Малко преди да го роди, майка му е ухапана от вампир. Поради което главният герой Блейд има някои положителни качества на вампирите (бързи рефлекси, безсмъртие и разни други такива) и нито един от недостатъците им. По-идеален борец срещу вампири от него няма. А тези кръвожадни същества са решили да поробят човечеството. Ако попиташ каква е връзката между филма и играта, отговорът е: никаква. Или има случайно съвпадение на имената, или авторите на играта търсят евтина популярност. Така или иначе, нека този увод е нещо като кинореклама, защото филмът "Блейд" наистина не е лош.

ИГРАТА BLADE

Дело е на почти неизвестната испанска фирма REBEL ACT и излиза на пазара през дистрибутора GREMLIN INTERACTIVE някъде в края на лятото на 1999 г. Според авторите BLADE е класическа RPG, но с нова революционна система на боевете в нов 3D-engine. Повече подробности за начините на боевете не успяхме да научим. Освен че можеш воюваш не само с мечове, брадви и други остри оръжия, а и с бъчви, столове и маси, с които да замеряш противниците. Разполагаш и с вълшебни предмети, лампи и факли - над 300 парчета. Очертава се интересна дейност...

СЮЖЕТЪТ

Преди хиляди години, когато светът бил още млад, живели храбри воини, които смятали себе си за богове. Поради тази причина обаче истинските богове се разгневили и изпратили на хората наказание дракон, който с пламъка си унищожава всичко наоколо. Но се намерила една по-добричка богиня на име Aiha, която се смилила над хората. Тя сътворила могъщ меч, с който драконът може да бъде победен. Но може да го използва само най-добрият, най-истинският воин - Blade. Срещнал се Blade в двубой с дракона и го победил. А раненият дракон се скрил в пещера и заспал за хиляди години - да се възстанови и отново да бъде готов да изпълни своята прастара задача. Но и Blade няколко дни по-късно умрял от раните, получени в двубоя с дракона. Събрал се Съветът на старейшините и решил, че мечът може да попадне в чужди ръце и да бъде използван за нещо лошо. И решили старейшините да го погребат заедно с починалия герой и да заключат гробницата с пет ключа. А петте ключа да сложат на пет различни места, пазени от храбри рицари. Ето това е станало преди хиляди години. Но сега... Сега света кръстосват войските на магьосника Dal Gurak. Дивите му орди унищожават всичко по пътя си. Dal Gurak знае легендата за Blade и се страхува, че скоро драконът ще се събуди, а само този, който притежава вълшебния меч, може да победи звяра. Dal Gurak притежава първия ключ, но му трябват и другите четири.

ЗАДАЧАТА

Трябва да намериш четирите ключа, преди да ги открие злият магьосник. Цялата игра се състои от 18 мисии-нива, които се разиграват на различни места - градове, долини, гори, замъци, вулкани, древни храмове и т.н. В мисиите са омесени битки, проучвания и разгадавания на логически загадки и пъзели. На всяко ниво има по една главна специфична задача: я да убиеш, я да спасиш някого. Можеш да играеш като една от четирите различни фигури, всяка от които има свои специфични качества. Това са: стройна и пъргава Амазонка; силно, но бавно Джудже; силен, но не много умен Варварин; и разбира се, универсален Рицар, който притежава от всичко по малко. Ясно е: щом има четири различни фигури, има и мултиплеър.

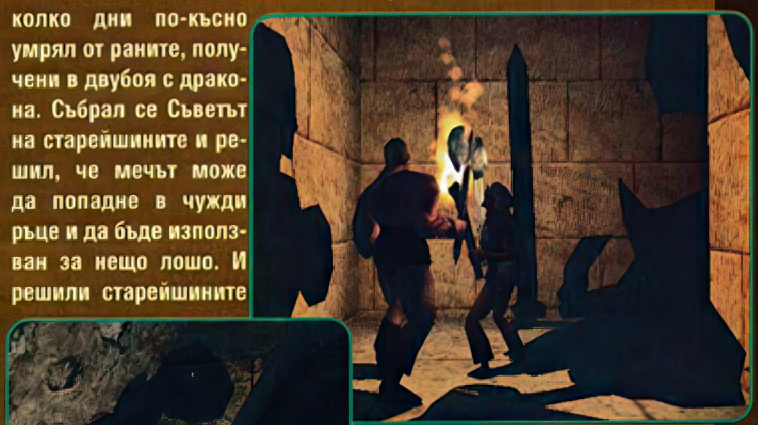
ОБОБЩЕНИЕТО

BLADE е 3D-екшън с нови неща, но дали са наистина нови, ще покаже времето. В този жанр рядко се появява нещо революционно (може би с изключение на THIEF), така че да не бързаме с оценките.

Rebel Act/Gremlin Interactive
Дата на излизане: 7-9/'99

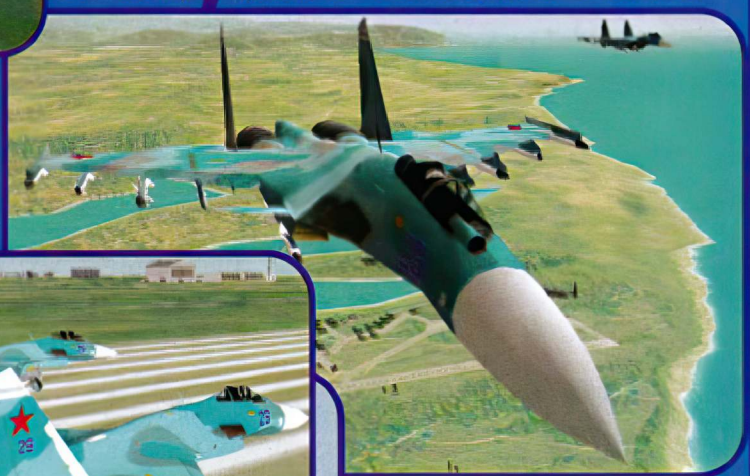
Накратко

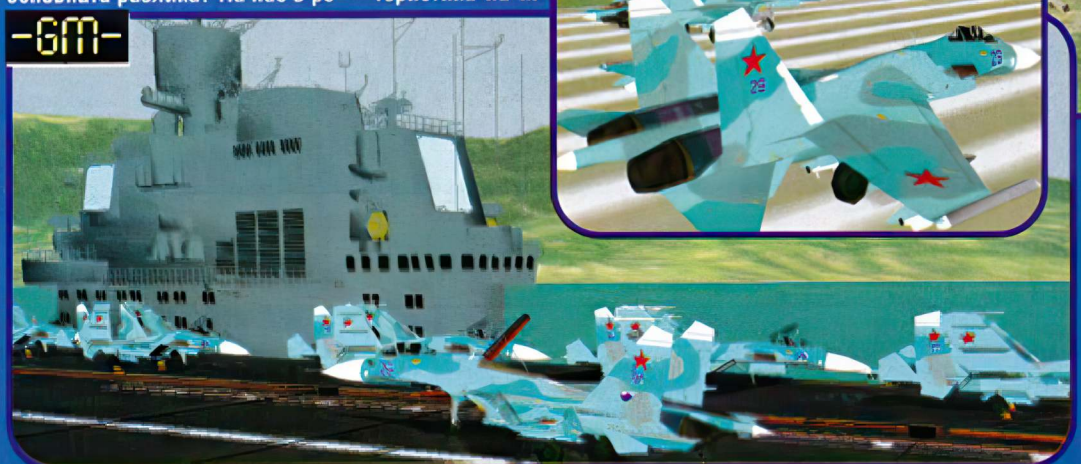
- 3D-екшън с нетрадиционни елементи на RPG
- 4 различни фигури, с които можеш да играеш
- В битките участваш не само с оръжия, но и с мебели и разни други предмети



FLANKER 2.0

Когато преди време се появи симулаторът на прочутия руски самолет Су-27, наречен FLANKER, веднага се превърна в сензация за виртуалните пилоти. В него няма текстури, интро и рендирани филмчета, нито картинно меню - просто нищо. Така, без нищо излишно по себе си, FLANKER приковаваше вниманието на геймърите със своя съвършен летателен модел и с абсолютната достоверност на сложните функции на палубната авионика. На всичко отгоре действието в играта се развиваше в обстановка, пълна с интелигентни и изключително опасни неприятели - противникови самолети, зенитна артилерия, морска противовъздушна отбрана. Във всеки момент палубният сигнален индикатор обръщаше внимание, че пилотът е засечен от лазера на врага и срещу самолета е изстреляна ракета. В такива мигове шансовете на геймъра да отърве кожата бяха почти минимални - изстреляните ракетите настигаха самолета за броени секунди, въпреки всички негови маневри. А ако някоя от ракетите случайно не уцелваше, моментално след нея излитаха още и още. Просто първият FLANKER беше изключителен свръхреалистичен симулатор. *Но с времето се появиха куп конкурентни симулатори: FALCON 4.0, F-15, F-22 ADF, F-18 KOREA...* Което в крайна сметка принуди фирмата SSI да разбере, че е дошло време да превъоръжи първия FLANKER и да го снабди с по-мощни мотори, т.е. с нов графичен engine. Графиката на FLANKER 2.0 вече използва текстури - сами можете да се убедите от картинките на тази страница. Коя обаче е основната разлика? На нас в редакцията най-голямо впечатление ни направи чувството за динамика на движението на самолета по отношение на земята. Това според нас е най-доброто, което досега сме виждали и опитвали. При нисък полет над земята и последващо рязко набиране на височина изпитваш чувството, че си в страшно бързо виенско колело. Обектите по земята се мяркат за миг под крилата на самолета и светкавично изчезват в празнината отдолу. Друга основна характеристика на играта е, че освен с по-стария Су-27, може да се лети и с по-модерния Су-33. Този самолет се отличава от първия не само по двете последни числа, но и по редица качества на полета. Нещо повече, това не е просто друг тип самолет, а и дейност в друг тип бойни операции. Например бойни акции от палубата на самолетоносача "Адмирал Кузнецов". Съвременните руски самолетоносачи не използват при стартиране на самолетите катапулт, а т.нар. мостче за отскок - като при британските самолетоносачи. Това е нещо ново, което за пръв път може да изпробвате във FLANKER 2.0. И предишната игра имаше голям брой 3D-обекти на земята, но при FLANKER 2.0 авторите са отишли по-далеч - всички сгради, превозни средства, кораби и самолети са много детайлно изработени. Сега например виждате дори перилата на корабите в морето. Като споменах авторите, та искам да ви кажа: знаете ли, че FLANKER е дело на EAGLE DYNAMICS, руски тим от програмисти, ръководен от британския продуцент Nick Grey и консултиран от феноменалния летец-изпитател Анатолий Ковчур? За този тим при появяването на първата FLANKER се говореше, че е обвинен от руската военна прокуратура в издаване на тайни информации. Така поне писаха тогава вестниците по света. Надали е било истина, защото руснаците продължиха да работят - ето сега ще имаме и FLANKER 2.0.





SSI/Mindscape

Дата на излизане: 04/'99

- Истински Су-27 и Су-33 с всичко, което принадлежи към тях.

- Голяма радост за сериозните виртуални пилоти, които добре познават предишната версия

-GM-

JANE`S FLEET COMMAND

Нека още в самото начало да уточним няколко понятия, за да си нямаме после "Ама аз не разбрах, за какво става дума!"

** МОРЕ - огромно количество солена вода, по която (съгласно закона на Архимед) могат да се движат, без да потъват, различни добре конструирани метални предмети. * КОРАБ - метален (в повечето случаи) предмет, който се движи по морето насам-натам. * БОЕН КОРАБ - същото като по-горе, с тази разлика, че се старае да потопява себеподобните си. * МОДЕРЕН БОЕН КОРАБ - същото като по-горе, но още по-опасно и въоръжено нещо. * ФЛОТ - група от предмети като по-горните, която се движи по морето насам-натам, но организирано. * КОМАНДВАЩ ФЛОТА - як мъжага с прошарена коса и лула между зъбите, който стои в най-модерния от бойните кораби, прави се на сериозен и нарежда на целия флот накъде да се движи и какво да потопява.*

Направих този кратък инструктаж, приятелю, за да те предупредя, че JANE`S FLEET COMMAND не е просто обикновен симулатор, а дело на JANE`S COMBAT SIMULATIONS, една от най-добрите фирми-производителки на военни игри. Тя всяка година издава красиви каталози, пълни с разнообразна информация за оръжията. Когато пред двайсетина години Великобритания и Аржентина се сбиха заради Фолклендските острови, англичаните използваха точно такива каталози в подводниците си като справочници. Миналата година БатНик го бяхме изпратили от редакцията на Master Games до Венеция в командировка и той там видял такъв каталог, посветен на руските междуконтинентални ракети. Очите му щели да изтекат, ама не купил книгата, щото струвала колкото 19-инчов монитор. *Ето, приятелю, имената само на някои от игрите на JANE`S COMBAT SIMULATIONS: ISRAELI AIR FORCE, WW II FIGHTERS, F-15, A-10 WARTHOG...* Сигурно ще ти е интересно да знаеш, че дори телевизия NBC използва игрите FLEET COMMAND и F-15, за да илюстрира за своите зрители по света операцията "Пустинна лисица" (Съединените щати бомбардират Ирак). *FLEET COMMAND е симулатор, в който изключително важни са решенията на командващия флота.* Той решава срещу каква цел да бъде открит огън, накъде да се плава, кога да излитат самолетите от самолетоносачите, дали силите да се разделят и да се удари по противникът от различни страни или да се нанесе масиран удар от едно единствено място. Играта ти позволява да командваш 16-те най-мощни

флота в света, а общо на разположение имаш 150 кораба. Тези кораби си ги разглеждаш предварително един по един в електронния каталог, виждаш как изглеждат на снимка или на филм, изучаваш качествата и възможностите им. Разполагаш с предварително подготвени сценарии и кампании от най-горещите и критични точки по земното кълбо. Тоест, след новините по телевизията в "По света и у нас", сядаш да изпробваш различните сценарии на споменатите битки. Освен всичко друго играта има и великолепен редактор, с който да си правиш собствени мисии, както и да изпробваш и да анализираш шансовете на отделните страни в който си щеш военен конфликт. Представяш ли си какво нещо е акция от рода на "руски ядрени подводници срещу американски самолетоносачи" или "десант в Персийския залив"... И то в режим на мултиплеър за 8 души... *Мога да ти издам и една тайна.* За да бъдат мисиите в играта толкова реалистични и всички данни достоверни, на помощ са били поканени консултанти от фирмата SONALYSTS, която произвежда за американската армия истински военноморски тренажори. *Действието на играта е real-time, също като в GREAT NAVAL BATTLES.* Графиката, разбира се, е 3D и ти спокойно наблюдаваш своите и чуждите кораби, следиш каква е бойната готовност по палубите на самолетоносачите, контролираш изстрелването на ракетите и т.н. Още нещо важно - FLEET COMMAND може да се играе с лекота не само от геймърите, за които военно-морската тематика няма тайни, но и от онези, които имат само най-общи познания.

Jane`s Combat Simulations / EA
Дата на излизане: 04-05/'99

- Истински симулатор на командване на военноморски съюз
- Планиране на мисиите, real-time-управление на акциите
- 3D-поглед върху акциите
- Невероятно количество модерни военноморски оръжия
- Реализъм във времето и действията

-GM-

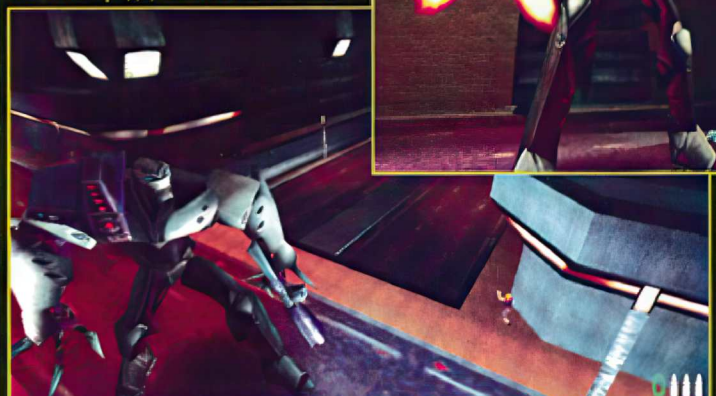
SLAVE ZERO

войната като майка на мира

Група биомеханични чудовища с размери на средно големи китове, сила на дванайсет дизелови локомотива и интелект на автоматична перална тръгва по улиците на един град в далечното бъдеще. Целта на чудовищата е да унищожат диктатора и да установят вечен мир. Амин. Треперете, геймъри. Очаква ви гигантска война, произведена от фирмата ACCOLADE. Нейни създатели са авторите на такива шедьоври, като MECH WARRIOR 2, PITFALL и INTERSTATE 76.

Един многомилионен град е командван от зъл диктатор. Помагат му безброй биороботи, чието любимо занимание е да стъпват по хората и да ги размазват като хлебарки. Сядайте във вашия 20-метров боен робот и тръгвайте да въвеждате ред в огромния град, да накажете диктатора и да установите мир. Няма да водите мирни преговори - мирът не се постига само с мирни средства. Мирът може да бъде постигнат и чрез война (това го знаете и от световната история, нали така)?

Не се притеснявайте, че ще размазвате по пътя си автомобили, че ще улавяте в стоманените си ръчища пешеходци и ще ги сплесквате или захвърляте настрани, че ще стреляте по самолети и хеликоптери. Нали целта е да установите траен мир в града... **Ще видите, какъв голям кеф** е да сграбчите преминаващ автобус и да замерите с него вражеските роботи и войници. Целият град е ваш, можете да си вилнеете до насита и да унищожавате, каквото си пожелаете - всичко можете да правите. **Графиката на играта е много прилична и доста бърза.** Графичният engine наподобява добре познатата TOMB RAIDER. Към своя любим робот (който има доста тъпа физиономия) можете да гледате с един външен 3rd-person-поглед, напоследък доста често използван от фирмите, които произвеждат игри. С този поглед не само следите своя отлично анимиран биоробот, но и околната среда - тъмна графика в тъмен киберград, в още по-тъмно бъдеще. **Графичният engine,** макар че използва сравнително груби текстури, изглежда супер. Някои детайли са изключително добре изпипани, за което, както казват, можем да благодарим и на фирмата KINETIX, която е сътрудничила на ACCOLADE при създаването на играта. С други думи, въпросът за графиката да ни ви притеснява. **Няма да е скучно в никакъв случай.** Всичко в играта се движи чудесно - светлинните реклами из града, влаковете и самолетите, жителите тичат пред биочудовищата (че и пищят от страх на това отгоре), горящи камиони прелитат и се разбиват... **Е, сюжетът** (да се спасят жителите на мирния град) може и да е поизтъркан и банален, но пък онези 59 бойни биоробота, с които ще се съюзите в борбата за мир, хич не са безинтересни. А като ви кажа, че с 15 от тях можете да играете и в мрежа или през Интернет, май играта още повече ще ви заинтересува. Според обещанията SLAVE ZERO трябва да се появи през лятото на 1999 г., така че ще има какво да правите през лятото, ако времето се случи дъждовно. Разбира се, ще ви трябва и 3D-ускорител, а и Pentium около 200 MHz минимум.



Accolade / Electronic Arts
Дата: 06-08/'99

- Съвършена интеракция със средата
- При създаването на графичния engine е помагала фирмата KINETIX
- Изключителна атмосфера

-GM-

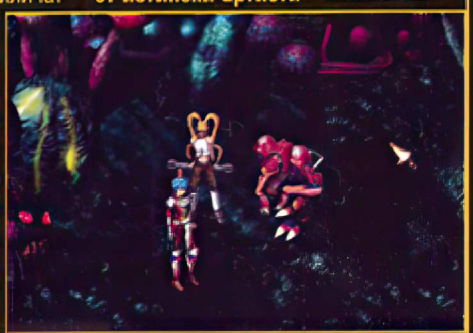
SEPTERRA CORE

нова съблазън се задава

VALKYRE STUDIOS, една малка и почти неизвестна фирма, е решила да зарадва любителите на RPG и в най-скоро време да им предложи нещо съблазнително. Съблазнителна е не само самата SEPTERRA CORE, но и главната героиня в играта. Авторите правилно са решили да заложат на печелившата карта на игри като TOMB RAIDER. Игри, в които вниманието на геймърите (а и на техните татковци) е привлечено не само от качествата на играта, но и от привлекателните дами с пищни фигури. В новата игра героинята се казва Маура и е доста коварна красавица. Освен това, както твърдят авторите на SEPTERRA CORE, всички действащи лица в играта щели да са или съвсем, или почти "отрицателни герои". И правилно, щото представяте ли си каква скука ще е, ако всички герои бяха добрички, хубавки и честнички...

Та задачата на тази Маура е да спаси своята кожа и родната си планета Septerra от злия грозник лорд Doskias. Тоя отвратителен тип има своя армия, решена на всяка цена да опустоши и плячкоса каквото може на планетата. Дотогава планетата си е била съвсем спокойна, а жителите й си живеели тихо и мирно (в нещо като раковини). А над всичко това непрекъснато бдял един много интелигентен биокомпютър, който се намирал (и се намира) в самото ядро на планетата. Сещате ли се вече какви са намеренията на гадния лорд Doskias? Ами да. Лордът иска да си присвои тоя компютър и да го препрограмира така, че да унищожи планетата.

Обаче сметките на лорда излизат криви, защото той трябва не само да се сдобие с двата ключа, които да му позволят да докопа биокомпютъра, но и да се справи с нашата полуположителна-полуотрицателна героиня и нейните храбри приятели. Веднага трябва да споделя, че и Маура, и нейните другарчета са изпипани майсторски. Всичките са рендирани в 16-битова детайлна графика в стила на японските рисувани филмчета. По подобен начин бяха направени едно време и фигурите в играта **KNIGHTS OF XENTAR**. Планетата Septerra, където се разиграва действието на играта, представлява всъщност негостоприемна пясъчна и тайнствена пустиня. Тайнствена е и атмосферата в локациите в играта, които в графично отношение малко приличат на DIABLO. Те са някъде около 200 на брой, което е гаранция, че със SEPTERRA CORE ще прекараме дълги часове. Изключително интересна е системата на правене на вълшебства. Тя позволява да събирате, а след това да комбинирате по всевъзможни начини плочките, изписани с рунически букви. Така можете да съставите 124 различни вълшебства, с които да направите черен живота на враговете си, а те пък са на брой 30 вида. В играта е интересен и диалогът, който водите с вашите приятели и с добре настроените към вас фигури. Авторите твърдят, че за целта ще бъдат използвани около 54 000 думи! На всичко отгоре гласовете щели да бъдат на истински професионални артисти. Така че, приятели, да се въоръжим с още малко търпение.



Valkyre Studios / Topware

Дата на излизане: 05-06/'99

- **RPG в стил Diablo**
- **Особена система за правене на вълшебства**
- **Нелинеен сюжет с интересни обрати**
- **Диалози, дублирани от истински артисти**

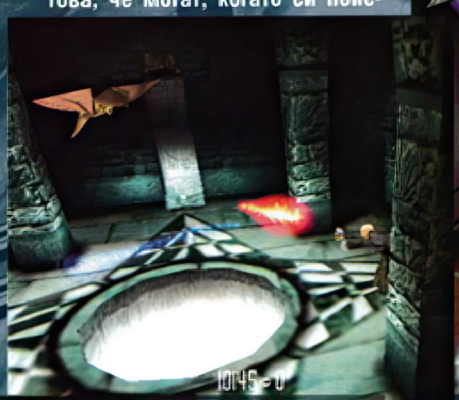
-GM-

THE GUARDIAN of darkness

един мистичен хибрид

Моето име кара хората да се страхуват. Защото аз съм Пазачът на Вратата. Вратата, през която човек преминава само веднъж. И то в едната посока, връщане няма. Вратата, която отделя живота и смъртта. Затова хората се страхуват. Аз съм последният Пазач на Вратата. Нито аз, нито някой от Пазачите преди мен можеше да избира. Независимо дали сме принцове или просяци, ние сме длъжни да служим без грешки и пропуски. Защото ние сме тези, които държим Ключовете и охраняваме постоянния поток от души човешки. Но времената се промениха - сега всички взеха да се съмняват, почнаха да напускат, а на техните места се намърдаха всякакви мошеници. Сега останах съвсем сам, последен и единствен..."

"Тайната на доброто име, с което се ползва фирмата CRYO, е в това, че във всяка нейна игра винаги има по нещо ново, нещо неочаквано, изненадващо и оригинално. Игрите й са понякога толкова паранормални, че дори и ние в редакцията на любимото ви списание Master Games при оценяването им често се чудим, дали наистина правилно сме схванали играта. Или има още нещо, което гениалните френски автори са искали да ни кажат. А тези французи са известни с това, че могат, когато си поискат, да докарат бавно, но сигурно световното геймърско братство до състояние на тиха лудост. В това отношение и този път са успели напълно. Както подсказва самото название, THE GUARDIAN OF DARKNESS пак е една от онези игри с тъмна, мрачна и мистична атмосфера, която изисква преди да я захванете да барикадирате вратата на стаята и да заковете с дъски прозорците, за да си създадете необходимата обстановка. Естествено, своевременно се запасявате с хранителни продукти и салфетки и изключвате телефона. Главен герой е странният самотник на име Ekna. Той е избран от супертайна организация да реши сложен случай, в който са забъркани освен другото и разни паранормални явления (като в "Досиетата X"). Ekna е скромен монах, умеещ да управлява мисловната енергия и силата на молитвите, и трябва да реши загадката около изчезналия от музея артефакт. Героят се озовава в най-различни места - в споменатия музей с експонати от епохата, далеч преди Колумб да открие Америка, в типично американско заведение за бързо хранене, в полуразрушен месокомбинат, пълен със странни и интелигентни същества. В играта имате класически неприятности с гангстери, които също класически ликвидирате с автомати или други огнестрелни оръжия. Но се сблъсквате и със странни същества от други измерения или с нематериални чудовища, за чието унищожение ви трябват и повече време, и повече най-различни специални вълшебства. Арсеналът от вълшебства е доста разнообразен - разполагате с 15 бойни вълшебства и с 13 вълшебства за управление и търсене. С тях в 10-те мисии с различни атмосфери, от които се състои играта, ще се забавлявате наистина чудесно. Друга особеност и странност на играта, освен оригиналния и понякога шизофреничен сюжет е, че не е чистокръвен 3D-екшън адвенчър, а някакъв особен, на места дори подозрително хаотичен мутант на адвенчър и RPG. Иначе всичко си е направено по законите на фирмата CRYO - човек никога не знае предварително, какво може да се случи. А в играта има всичко, което може да ви хрумне - телепатия, екзорсизъм, Пазачи на Вратата на смъртта...

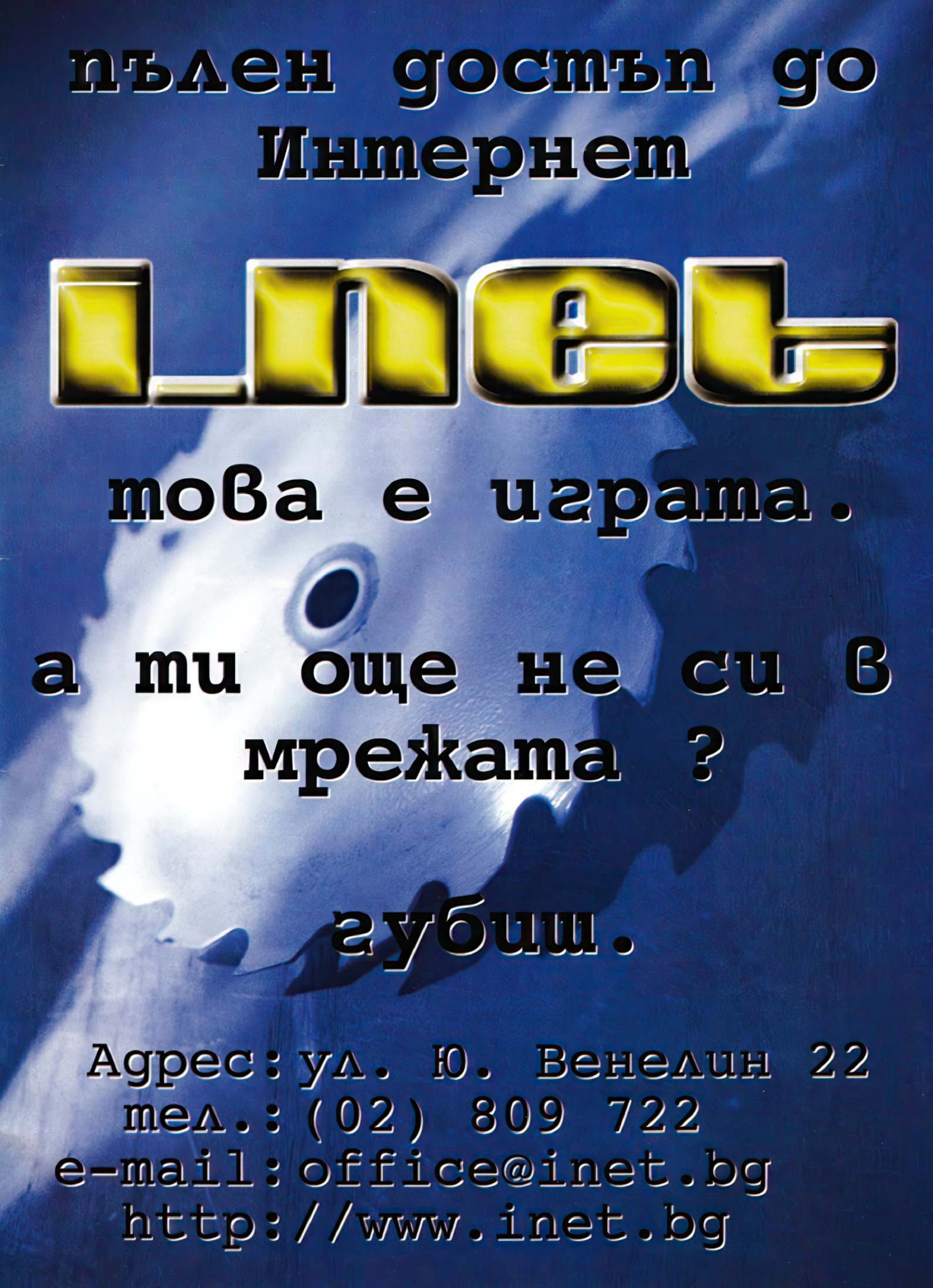


Производител: Cryo

Дата на излизане: 03/'99

На кратко:

- Оригинална игра с интересен сюжет
- Голям избор на вълшебства
- 10 мисии
- Интересна комбинация между адвенчър и RPG


пълен достъп до Интернет
inet
това е играта.
а ти още не си в мрежата ?
губиш.
Адрес: ул. Ю. Венелин 22
тел.: (02) 809 722
e-mail: office@inet.bg
http://www.inet.bg

Screen Shots

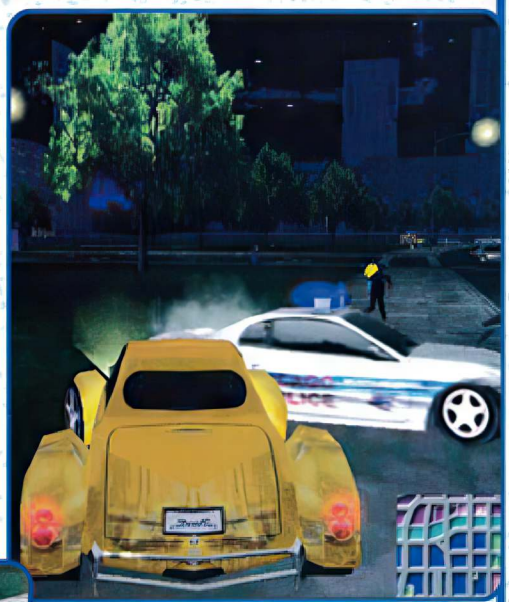
Swords & Sorcery

Това е класическа RPG, дело на D.W.Westwood, легендарния дизайнер на dungeon-и, автора и на WIZARDRY 7. В SWORDS & SORCERY избирате персонаж измежду 9 раси и 13 професии, някои от които доста необичайни (например ZenMaster е нещо средно между магьосник и свещеник). Избирате и вида на двубоя - realtime или turn-based. При решаване на загадките можете да разделяте или да събирате отново своята тайфа. Действието е нелинейно и с множество различни quest-и. SWORDS & SORCERY ще излезе някъде през октомври.

-GM-

Midtown Madness

Думичката madness подсказва, че отново става дума за някаква луда игра на фирмата MICROSOFT. Сега обаче няма да караме автомобили с огромни колела и гуми, а ще управляваме най-обикновени коли, каквито могат да се видят на всяка улица и във всеки филм. Действието става в Чикаго, където сте зад волана на огромен тир с ремарке. Градът в играта изглежда съвсем като истинския Чикаго - със своите си улици и улички, разтварящи се мостове, задръствания по пътищата и т.н. Съвсем като истински са и нещастните пешеходци, които всеки миг могат да бъдат размазани от някой полудял автомобил или джип. Но ние знаем, че в MICROSOFT не обичат много-много кървищата, така че няма страшно. Играта излиза някъде през юни т.г.



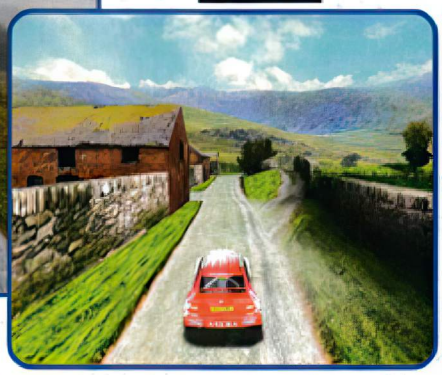
Daikatana

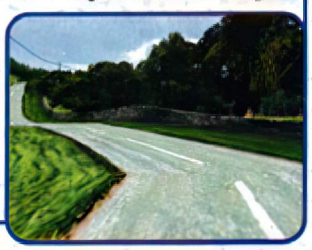
ION STORM е фирма, чието име в света на компютърните игри стана нещо като синоним на думата "скандал". Та тази фирма все обещава, че подготвя своята игра DAIKATANA - първо за Коледните празници през 1997 г., после за Коледните празници през 1998 г., сега се кълне, че ще я получим през пролетта на настоящата 1999 г. Странно, че дистрибуторската фирма EIDOS още й вярва, но както и да е. DAIKATANA е митичен меч, който позволява да се пътува през времето. Играта ще има четири епизода, които се разиграват в различни времена, а нашата задача е да попречим на лудия доктор Benedict, който е откраднал Daikatana, да промени историята. Действието се разиграва в древна Гърция, в стара Скандинавия, в град Сан Франциско през 2030 година и в едно още по-далечно бъдеще. А на главния герой ще му помагат разни приятели с висок изкуствен интелект. И ако не ни е пресякла черна котка пътя, на CD-то в настоящия брой ще има deathmach-ово demo, от което сами можете да придобиете някаква представа за играта.

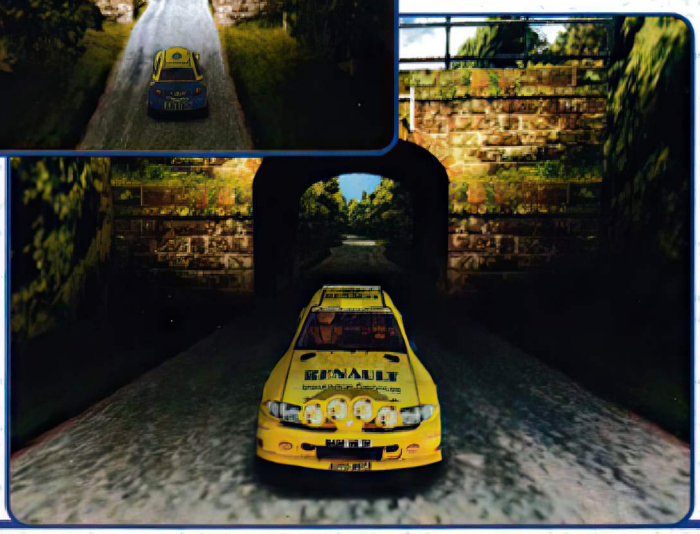
-GM-

Rally Championship 99

След много добрата COLLIN MCRAE RALLY и още по-добрата TOCA дойде ред и RALLY CHAMPIONSHIP 99 да се пребори за любовта на геймърите. Като гледаме картинките, тази игра може да се окаже по-добра от двете споменати по-горе. Теренът и колите изглеждат фантастично, а най-интересното е, че можете свободно да карате по картата. Т.е., няма да бъдете ограничени само с едно трасе, а можете да си изберете оптималната "пряка пътека" между старта и финала. Много лесно, разбира се, можете да се заблудите, тъй като не всички пътища са проходими и да се натикате в някое блато или да стигнете до задънена улица. Общо в играта има 36 трасета, което според авторите се равнявало на 400 мили. Изборът на автомобили също е голям - около двайсет коли, в които сте или в ролята на водач, или на навигатор.







HEAVY GEAR 2

ТерЕн За Леки БоЙни СКафаНДРи

Загубата на лиценза FASA за игрите от света на Battletech беше голям шамар за ACTIVISION. Но фирмата успешно се съвзе и го доказва с второто продължение на нещо съвсем различно, макар и по принцип еднакво.

ПРИЛИКИ

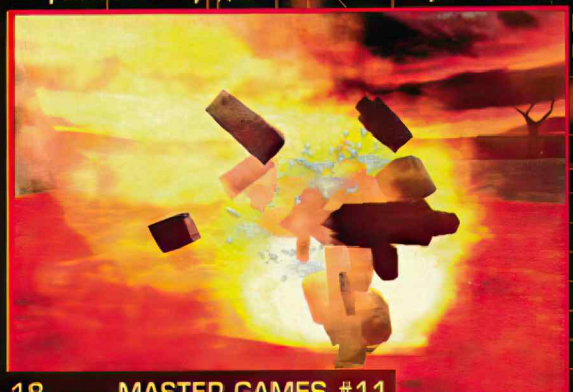
Защо ги приказвам тези работи? Много просто. Battletech е свят на огромни стоманени Mech-ове, които воюват с всякакви оръжия и коварства, но по твърдо установени и честни военни правила и кодекси. Страхотен е този свят, а ACTIVISION нареди в него забележителни заглавия: MECHWARRIOR 2, datadisk-а GHOST BEAR'S LEGACY, MECHWARRIOR 2: MERCENARIES. После обаче FASA чрез дъщерното си дружество FASA INTERACTIVE взе да копае в собствената градинка и то успешно - тактическата стратегия MECH COMMANDER е красноречив пример, че не е задължително двубоите на Mech-овете да са 3D-екшъни, а могат и да са великолепни изометрични стратегии. Ако се преместим обаче от Battletech малко по-нататък, къде ще ни отведе това? Близо до онова, което напуснахме. В Battletech воюват Кланове, които в течение на Exod-а са се отдалечили от центъра на галактиката, срещу "оставените" бойци от Inner Sphere. В света Heavy Gear колонистите от земята са се отправили към отдалечената планета Terra Nova и воюват срещу все по-натрапчивите представители на земляните. В Battletech и в следващите игри MECHWARRIOR има огромни Mech-ове с височина на многоетажни сгради, а HEAVY GEAR действа с по-малки, по-живи, но не по-малко унищожителни бойни скафандри. Ако нямаше тук-там картинки, изобразяващи тези скафандри в сравнение с хора със среден ръст, промяната нямаше да личи. Въпреки няколкото съществени разлики, основният принцип е същият: команда воини в скафандри воюват против команда подобни воини в други или в същите скафандри. Големината на скафандрите е само козметична подробност.

РАЗЛИКИ

Разлики все пак има. Костюмите в HEAVY GEAR са по-особени. Не само са снабдени с ролкови кънки за бързо преместване (което изглежда комично), но подруг е и подходът им към битката. Mech-ът има ред hardpoint-и, а Gear е като войник с основно оръжие - огнестрелно в ръката, допълнително ракетно на гърба, оръжие за близък бой в другата ръка и нищо повече. Друга е тактиката на боя. Въпреки че облеклата са яки и тежки, с тях може да се прави това, което повечето от нас правят със собственото си тяло. Възможно е да се сгъваш, да пълзиш, да се криеш зад препятствия и да скачаш без допълнителни дюзи. Обаче всички оръжия (ракетомети, стрелкови или енергетични) са с ограничени муниции. Изстреляш ли последния заряд, хващай дисагите и бегом в началото. Ако не, опитай близък бой с мечове и секири. Но както всеки добре знае - с меч срещу ракета се воюва общо взето зле. Толкова като кратко обобщение за това, какво е HEAVY GEAR, в случай че си пропуснал първата част.

НОВОСТИ

А сега вече за продължението и за множеството новости, които преместват цялата игра в малко по-друг ранг. За щастие повечето промени са към по-добро, въпреки че основната концепция много не се е променила. Впрочем HEAVY GEAR е също лицензиран продукт, така че не е чудно, че авторите отпускат юздата на фантазията си само в рамките на строго определените правила. Какво всъщност е новото? Отговорът не е никак сложен. Най-голямата промяна е техническата обработка. Използван е съвършено нов 3D енджин, който значително се различава от предишния. Може да е смешно, но от пръв поглед веднага привличат вниманието ти дърветата. Те дават достатъчно вярна картина за качествата на енджина. Дърветата не са нещо плеснато, на което е намацана текстура. Дърветата, това са клони и листенца толкова верни, колкото можеш да си представиш. Повече може би ще си видял, ако познаваш играта TRESPASSER и знаеш как изглеждат красивите дървета. Тук е нещо подобно. След това - ако помниш първата HEAVY GEAR - съвсем сигурно ще се възпроизведе в паметта ти и монотонната местност, в която се разиграва. HEAVY GEAR е: пустиня, пустиня, пустиня с примеси на някои и други структури и строежи. Общо взето скука. HEAVY GEAR 2 обаче не се разиграва на една-единствена планета, а те взема на диво пътешествие през цяла планетна система - гори, градове, вулканични области, заснежени равнини и дори космически кораби, на чиято повърхност се биеш в състояние на безтегловност. Също както в KLINGON HONOR GUARD (а и в една мисия на MERCE-



NARIES) трябва много да внимаваш да не се отдалечаваш прекалено от повърхността. Смъртта в космическите дълбини, където никой няма да чуе вика ти, не е от най-приятните преживявания. Дори при игра! Прекрасна е възможността да се потопиш под повърхността на места, където водните площи са дълбоки и не могат да се прескочат или прелетят. В HG2 се стига до боеве във вътрешността на сградите и небостъргачите и то в много по-голяма степен от "преди", когато имаше само няколко коридора с шепа помещения в тях. Тук това са цели постройки, нашарени с мрежи от коридори и помещения. За успешно овладяване се иска нещо повече от точна мушка - вярната дума е тактика.

ТАКТИКИ

След като вече отворих дума за тактиката, нейното допълване е изразителна крачка напред. Това е първата игра на ACTIVISION, където е направена толкова добра комуникация с wingman-ите. Осмелявам се да кажа, че е малко по-добра, отколкото в EARTHSIEGE, която в тактическо отношение и в обхвата на нарежданията, давани на wingman-ите, досега нямаше равна. HEAVY GEAR 2 има много прегледна тактическа карта, на която изпращаш свои wingman-и на произволни места и така координираш нападения от няколко страни или имаш по-добър поглед върху ситуацията. Това функционира прекрасно - особено чрез възможността да се определят позициите на повече waypoint-и (означени класически Алфа, Браво, Чарли, Делта...) и да се изпращат отделните wingman-и на точно определени места. Иска се разбира се, малко упражнение, но си струва: оставяш една група да патрулира в по-опасните места в собствения тил и се отправиш на лов за неприятели. Или обратното. Естествено, има заповеди за моментална промяна на начина на бой - изпращане на свои към определени от теб неприятели, отбрана на съюзнически цели, начини на стрелба и т.н.

МИСИИ

Що се отнася до видовете мисии, те са обичайната смес от разузнавателни, нападателни и отбранителни. Не липсва ескортиране на собствени конвои, наблюдаване на вражеските, деактивиране на енергетичните щитове, и друго обичайно съдържание. Мисиите, подредени в съгласувана кампания (общо около четирийсет), изглеждат отлично, а за дооформянето на атмосферата допринасят характерните гласове на отделните wingman-и. Те ти пълнят главата със самохвалски дрънканици, с полезни съвети за живота, но най-вече с важни работи за боя. В наблюдателските мисии има два режима на радара - активен и пасивен. С активния радар лесно нацелваш и отдалечени цели, но си добре видим за неприятелските сензори. Пасивният радар те предупреждава за неприятелските контакти не толкова надеждно, но затова пък те детектират по-трудно. Твоят трябва да се опираш по-скоро на своите собствени усещания. Другата новост е малко стъписваща. Щом избереш своя Gear в началото на играта, после вече не можеш да го смениш - възможни са само промени в конфигурацията му. Различните облекла, естествено, се различават по капацитета на оръжията, силата, бързината. Друго нещо е т. нар. Threat rating, който фактически показва силата на твоята единица според вида оръжия и броя на муниците - във всяка мисия трябва да се вместиш в определен лимит, така че без грижлива конфигурация няма да минеш.

По-пъстра среда, по-добър 3D енджин, по-тактически мисии - едно успешно продължение

РЕКАПИТУЛАЦИЯ

Дилемата "да играя или да не играя" има просто решение. Ако първата HEAVY GEAR ти е харесвала, смятай продължението за задължително. Изглежда далеч по-добре, съдържа ред подобрения, много по-разнообразна е и е с една класа по-съвършена в техническо отношение. Тактическият модел дава възможност малко да помислиш и да използваш не само бързите си пръсти, но и сивите си мозъчни клетчици. Е, не чак толкова, че да те заболи главата - все пак това е повече екшън, отколкото каквото и да е друго. Ако светът на тежките скафандри по ти допада, тогава почакай играта MECHWARRIOR 3, която се очертава да излезе много добра. Ако пък не си нито от едните, нито от другите, заложи на QUAKE ARENA. В такъв случай обаче не разбирам защо ще си губиш времето с четене чак дотук :-)

-GM-

Плюсове:
+ Дърветата
+ Водата
+ Тактиката

Минуси
- Невъзможност за смяна на бронята в течение на играта
- Прекалено драстично ограничаване на муницииите

Activision/Activision

PC WIN '95

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: 2-8

Оценка 8/10

Като чуе думата ЦИВИЛИЗАЦИЯ, всеки от световното братство на геймърите мигом си представя две неща: гениалният създател на игри Сид Майер и фирмата MICROPROSE. Да, обаче чичо Sid не работи вече за MICROPROSE. Направи си своята фирма FIRAXIS и изкара страхотната игра ALPHA CENTAURI (MG #9). Защото класата си е класа, приятели! Новата CIVILIZATION: CALL TO POWER пък излиза със знака на фирмата ACTIVISION, която е сред най-добрите и най-големите в света на геймдистрибуторите. Битката за авторските права на MICROPROSE, от една страна, срещу дистрибутора ACTIVISION и производителя AVALON HILL, от друга, е нещо страхотно. Не е ясно какво точно е ставало зад стените на съдебната зала, но резултатът е известен - лицензът за CIVILIZATION: CALL TO POWER остава за MICROPROSE, издател е ACTIVISION. Както се казва, и вълкът сит, и агнето цяло.

Новата CIVILIZATION: CALL TO POWER има всички шансове да продължи успеха на първата, вече легендарна CIVILIZATION. Въпреки страхотната конкуренция на чичо Sid-овата ALPHA CENTAURI. И нищо, че използва познатата още отпреди десетина години концепция на първата CIVILIZATION. Авторите на CALL TO POWER са отишли много по-надалеч.

НЕЩО КАТО ПРОЛОГ

Ако сега пътьом минавате през нашата галактика или през последните години сте били в състояние на хибернация, няма начин да не излюбопитстват, що за чудо е CIVILIZATION. Тя, включително и CALL TO POWER, ви поставя в ролята на водач на една от расите, които живеят в далечни романтични времена. Вашата задача е да изградите могъща империя, да издигнете обществото в технологично отношение, да се преборите с такива заплахи за човечеството, като глад, болести, войни, замърсяване на околната среда, революции и други подобни. Окончателната цел в CIVILIZATION е да се измисли начин за междузвездни полети, за да се напусне люлката на човечеството - Земята. А задачата в CALL TO POWER не е само и просто да се лети към Алфа Центавър, а да се намерят нови пътища през хиперпространството, да се открият и облагородят формите на извънземен живот. Според някои схващания държавата се крепи на семейството. Други теории твърдят обаче, че цивилизацията се крепи върху града. Значи, когато на вашите номади им писне вечното скитане по степите, те основават малко селище, което сетне става село, после - градче, градчето - град, градът - мегаполис. Това развитие преминава през различни исторически периоди. В CALL TO POWER те са древност, ренесанс, съвременна епоха, генетична епоха и най-накрая, диамантена епоха. Тъй като природата не оставя никога своите рожби на произвола на съдбата, предлага разни добрини в услуга на хората. В CIVILIZATION разполагаме с три вида суровини: храни, минерали и пари (или търговия, същото е). Тези принципи остават едни и същи. Има ги и в SMAC (съкратено SID MEIER`S ALPHA CENTAURI), макар че там търговията е заменена с енергия. Има ги и в CALL TO POWER. Храните са за населението и за неговото увеличаване. Минералите отиват за строителство на сгради, на единици и на специални проекти, както и за чудеса на света (в CALL TO POWER те са 35 на брой - някои познавате от старата CIVILIZATION, други са съвсем нови). Търговията служи за генериране на пари, за производство на луксозни стоки и за финансиране на изследванията. CALL TO POWER разполага с още нещо - можете да действате много по-ефикасно, задоволявайки нуждите на населението. За целта строите сгради и водите народополезна политика: поддържате в градовете гарнизони, осигурявате на всички достатъчно място за живеене, вземате мерки да не се надхвърлят допустимите норми на замърсяване, водите успешни войни, превръщате някои от хората в забавни веселяци, които повишават настроението в града. Градът - богат, народът - доволен!

НАУЧНИТЕ ИЗСЛЕДВАНИЯ

Те са неделима част от игрите от този род. По определени показатели всеки град си натрупва изследователски "точки". Зависи какви пари влагате в изследванията, как развивате научната база в града, какви специални проекти имате. Тези "точки" се прехвърлят от всички градове в общ пакет и когато се натрупат достатъчно, откритието е готово. Находките са мащабни и свързани с всички области на дейността ви. Например измисляте нова технология за воюване, откривате по-добър начин да печелите пари, научавате се по-майсторски да облагородявате околностите на градовете, така че да повишите продуктивната способност на отделните източници. Всичко това изглежда като технологично "дърво", върху което израстват "клони", те пък се разклоняват на "клончета" и всеки път ви дават възможност да поемете по някакъв нов път. Развитието на науката е единият от двата основни пътя към пълната победа. CALL TO POWER не е изключение - можете да заложите или на безкомпромисната война, или на научния прогрес. А той май е по-могъщ от всички оръжия. Или почти.

ВОЙНАТА Е СКЪПО УДОВОЛСТВИЕ

CALL TO POWER не разполага с невероятното количество единици на ALPHA CENTAURI. Не можете да строите собствени единици чрез десетки достъпни компоненти и да правите от тях хиляди комбинации. Въпреки това единиците в CALL TO POWER са повече от достатъчно. Разполагате с примитивни варвари, легионери, самураи, танкове, самолети, бойни кораби и какви ли не специални единици. Всичките имат свои особености, които определят качествата и ролите, които могат да изпълняват - нападение, защита, здравина, начин на придвижване. Това са неща, които трябва да усвоите, ако сте решили да ставате нещо като Цезар, Александър Велики, Анибал или Наполеон. CALL TO POWER представя воденето на войната в по-друга светлина, отколкото сме свикнали. В по-добра светлина. И тук има единици, които се различават по цена, мощ, бързина и т.н. Но разполагате също с една изключително важна графа, в която са обвързани паричните възможности и силата на оръжията ви. Става дума за финансирането на армията. Всички ваши военни единици могат да са в три вида готовност: Stand Down, On Alert и At War. Какво значи това? Във фазата на най-ниска подготовка армията не ви струва много пари. Офицерите ви се разхождат из казармите с ръце в джобовете и от скука щипят келнерките из близките барове. Оръжията си стоят в складовете. Ядрените глави са хванали два пръста прах. В резултат вашите единици (с изключение на Special Forces) притежават половината от възможното си здраве, така че гледайте да не ви нападне някой точно в този момент. При бойна готовност офицерите започват гонка при бойците, блестящи танкове зафучават по вашата и по чуждата територия, а силата им е максимална. Но всичко това струва пари...

СЕГА ДА ЗАХАПЕМ

Какво предлага тази нова брилянтна стратегия? Това-онова вече споменах, но то далеч не е всичко. Като стана дума за война... В CALL TO POWER е като в нашето тъжно съвремие - не всички войни се водят по бойните полета. Има изключително голям брой единици, много по-

истинският наследник дойде!

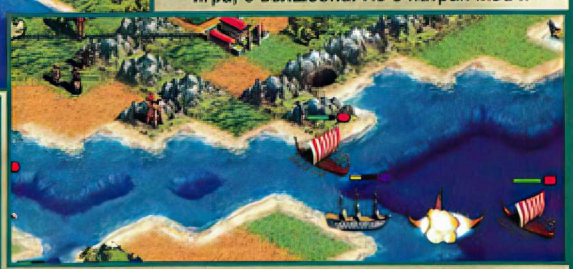
CIVILIZATION: call to power

ето го истинският наследник!

унищожителни от онези, с които сме свикнали, въпреки че главните им оръжия не са картечниците и ракетите, а книгите, писалките и телевизията. Става дума за всевъзможни подривни и шпионски единици. Хората, които влизат в тях, са робовладелци, свещеници, юристи, телевизионни евангелисти, екологични терористи, кибернинджи и всякаква паплач, която в подривната си дейност из градовете на врага използва реклама, инфекциозни болести, международни корпорации и какви ли не други гадости. Всички те работят без изобщо да е обявена война. Евангелистите пропагандират своята вяра от телевизионния екран. Юристите произнасят присъди, с които спират производството в градовете. Свещениците плашат хората с мрачни предсказания... Срещу всички тези гадове единствената ефикасна тактика е "клин клин избива". Разбира се, един юрист не може да се защити срещу танк, но само ако има война. Затова не ви остава нищо друго освен да обучите своите юристи така, че те успешно да се съдят с вашите врагове.

СТАЛИН+ХИТЛЕР+МАО?

CALL TO POWER не е само тайни и подривни единици. Коренно променени са както интерфейсът, така и някои основни концепции на игра. Преди например можехте да си строите подобренията (на фирмите, на мините, на пътищата) само със специални единици (колонисти-заселници, инженери и други такива). Сега работите другояче. Определена част от работата се дефинира като "обществен труд". Това е нещо като общ фонд, с който може да строите, каквото щете. Единственото изискване е да имате достатъчното количество работни "точки", строежът да е възможен (не се правят ферми в морето или рибарски мрежи на хълм) и да откриете съответната технология. Това е огромно облекчение за вас, което ще оцените, когато се захванете с него. Друго облекчение е улеснената възможност за "максимализиране" на определен тип мениджмънт на града. Или, по-човешки казано, преди разполагахте работниците на полетата в околностите на града ръчно, за да постигнете желания резултат. Трябва ви повече храна - хоп, слагате човечеца на полето. Трябва ви повече материал - хоп, пращате го в миите. И така до безкрайност. В CALL TO POWER хем можете ръчно да разпределяте работниците си, хем в основното меню има графа, служеща за по-голяма ефективност на това, което правите. Нужна ви е храна - клик. Искате повече пари - клик. Необходими са ви по-щастливи хора - клик. Компютърът автоматично разпределя труда и според желанието ви определя специалистите, които да свършат това или онова (създава веселяци, които се грижат за кефа на населението, банкери и т.н.). Тази функция е просто незаменима и е странно, че досега никой не се е сетил за нещо подобно. Много полезна е и възможността да заложите някаква последователност при строенето на сградите и градовете - при изграждането на нов град предварително си записвате всичко.



Това е приличен заместител на автоматизацията и автоматичните съветници, които в тази игра отсъстват.

ПОГЛЕДНИ НАДОЛУ, ПОГЛЕДНИ НАГОРЕ

Като прочетете за следващата новост в играта, като нищо ще се плеснете по челото и ще си кажете (ако не сте се ударили много силно, разбира се): "Да бе, как досега никой не се е сетил?". Да, бе! Никой не се сети да разшири строежа на цивилизацията към морското дъно и към космоса. Е, ALPHA CENTAURI позволява да се строят градове във водата и да се изпращат спътници в космоса, но CALL TO POWER вкарва градежа на империята в съвсем друго измерение. Дори в две други измерения. Когато технологията ви стане хай, се отваря път към морското дъно и там можете да строите нова империя. С тази разлика, че една империя вече си имате - на сушата. Под водата обаче става въпрос за нещо съвсем различно, пък и място там има предостатъчно. Защо геймърът на една "цивилизационна" стратегия да не погледне и надолу? А космосът? Та нали това е свят, в който можете да строите гигантски извънземни градове и станции и да умирате в тишината на вакуума... Представете си какво ново внасят в играта тези две нови измерения!

И КАКВО ОЩЕ ПОВЕЧЕ!

CALL TO POWER изглежда далеч по-добре от онова, което сте виждали. Играта не само изпреварва конкурентите си, но може и съвсем успешно да се сравнява с realtime-стратегии, като AGE OF EMPIRES. Атмосферата е съвършена, а музиката, която ви съпровожда през цялата игра, е вълшебна. Не е натрапчива и е идеална за стратегия от този тип. Друго огромно предимство е прегледният интерфейс, където намирате лесно и бързо всичко, от което се нуждаете, без да губите 3D-погледа. Безкрайно много възможности за напредване, избираемост на трудността, великолепна графика, чудесно овладяване. *Всичко това, съчетано с безсмъртната популярност на CIVILIZATION, е гаранция за успеха на CALL TO POWER. Игра, в която не бива да се съмнява и най-проклетият песимист. А ние не сме, нали?*

Не просто достоен наследник, а нещо надминаващо гениалната CIVILIZATION. Графика, която ви спира дъха. Водопад от прекрасни идеи и подобрения

-GM-

Плюсове: + Нов живот за една гениална стратегия с безброй нови елементи + Възможност да се строи под водата и в космоса + Графика, която може да се сравни с най-добрите RTS

Минуси: - Няма толкова единици като в ALPHA CENTAURI, което може и да е плюс - Лесен достъп за широката геймърска общност!?!

Avalon Hill/Activision

PC WIN '95/98/NT

MIN.: P 90, 16 Mb RAM, 200 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: 2-8

Оценка 10/10

ROLLER COASTER TYCOON

roller coaster tycoon
този лунапарк е твой

ROLLER COASTER TYCOON няма нищо общо със стратегиите, в които всичко е съсредоточено в "трябва да произведа... трябва да обсадя...трябва да унищожа..." Целта и смисълът на тази изключителна игра са да се забавляваш. Като използваш безброй разнообразни детайли. Като строиш всевъзможни атракции и привлекателни кътчета из парковете. Като се грижиш за приятното прекарване на времето и доброто настроение на твоите фигури. Те са при теб, за да се забавляват. Тази игра, приятелю мой геймъре, и за теб, и за твоя татко е глътка свеж въздух, прохладен оазис сред жегавата пустош от убийства, пукотевици, бомбардировки и взривове на ядрени бомби, които обикновено тормозят нежните ви души.

ROLLER COASTER TYCOON е рожба на вълшебните софтуерни лаборатории на мистър Chris Sawyer. Онзи, който на времето измисли играта TRANSPORT TYCOON - пред нея сума ти народ прекара голяма част от младите си години. По-късно мистър Sawyer направи и TRANSPORT TYCOON DE LUXE, една още по-добра игра, която вече съвсем залепи към столовете задниците на хиляди геймъри по света. Така ги залепи, че майките и бащите им започнаха да се питат кое е по-добре за техните чада: да висят пред компютрите или да закъсняват по дискотеките и да пушат. Разумните родители предпочетоха компютъра. *А сега мистър Sawyer прави един експеримент. Омешва в софтуерната си тенджера най-добрите идеи от THEME PARK, TRANSPORT TYCOON и SIMCITY,* подправя ги с повече и по-прецизни детайли и сготвя следващата си изключително качествена, вкусна и забавна манджа - днешната ROLLER COASTER TYCOON. Същността на тази игра е постоянното изграждане и непрекъснатото подобряване на един безкраен лунапарк, където хората ходят да отмарят. Плащат си, за да се въртят на въртележки, в центрофуги и разни други такива; да се возят на лодки, гумени патици и водни колела (рискувайки да паднат във водата); купуват си пуканки, захарен памук, сладолед, лимонада, а после се качват на "влакчето на ужасите" или на "спиралата на смъртта". Изобщо хората са дошли да се забавляват и да си харчат парите. *А ти, приятелю, в ролята на собственик на лунапарка* трябва да мислиш и действаш така, че посетителите да са доволни, а ти да печелиш. Решаваш къде да се прокарат пътеките и алеите, къде да се разположат отделните места за забавление, къде да са сергиите с лакомства. Обмисляш и например архитектурни елементи от древния Рим или от стария Египет по пътищата, така че като построиш железницата, вагончетата да минават ту край египетски пирамиди, ту край римски стадиони и колонади. Ти се грижиш за подробностите в местата, през които минава влакчето. Египетската местност можеш да посипеш с пясък, а някъде другаде прибавяш малко оазисче. Римския пейзаж разнообразяваш с всички онези неща, които си виждал по картинки и филми - мозайки, статуи на императори, колонади и т.н. Няма ограничения за дребните допълнителни детайли, които могат да се избират. По свой вкус правиш всичко. Ако той ти позволява, може да сътвориш и нещо кичовско, като да речем фонтан с разноцветни слонове, танцуващи върху големи топки, или да подстрижеш кипарисите в парка като малки пуделчета. Накратко, правиш лунапарка на своите мечти. Грижата да създаваш красоти или безвкусици, далеч не е последната. Трябват ти парични приходи от посетителите, за да достроияваш и поддържаш парка - необходимо е да се поливат градинките, да се събират и изхвърлят боклуците, да се ремонтират съоръженията, охраната да пази парка от хулигани и вандали... *Паркът може да бъде построен*

Нали знаете, има игри, на които е достатъчно да хвърлите само едно око, за да задърпате баща си и да започнете да хленчите: "Купи я, бе тате! Моля те, купи я! И на теб ще ти е интересна, ще видиш". Е, точно такава е тази играта, драги геймъри и геймърови татковци.

от полуготови детайли, които се добавят към системата от пътечки, сгради, живи огради, дървета, кипариси, хълмчета или водни пространства. Наглед това е предостатъчно. Според теб - да, а според мистър Sawyer - не. ВСЯКА атракция от типа "качвай се и се вози" можеш да строиш РЪЧНО ПО СВОЕ СИ УСМОТРЕНИЕ. Значи, прокарваш толкова дълъг лифт, колкото искаш, колкото технологично е възможно, но и срещу колкото пари имаш. Всеки лифт е различен. С един хората кротко се изкачват нагоре под стръмен ъгъл. Друг прави лупингови номера или кабинките се въртят около оста си. Все пак първо направи перони, на които да се качват пътниците, а после очертавай траекториите на автомобилните, железопътните, водните и всички други пътища. Прави тези пътища, както ти кефие: прав, завой след завой, да минава през всички кътчета на парка, от време на време да влиза под земята или да излита във въздуха. Тук обаче във всички случаи ти трябват точни предварителни проучвания и изследвания - те ти помагат да upgrade-ваш конструкциите. Разполагаш с техническите характеристики на вагончетата и кабинките. Можеш да следиш дали скоростта, с която се движат, не е прекалено висока, дали земната гравитация или центробежната сила не оказват голям натиск отпред, отзад или отстрани. От идеите ти зависи дали изобщо вагончетата и кабинките се движат и минават ли през определените места. И въобще от теб зависи дали посетителите като слязат от тях ще са екстра или полузамаяни вкупом ще си изповръщат червата. Което значи, че втори път няма да стъпят в твоя лунапарк. *Понякога с напредването в играта може да загубиш чувството за мярка и реалност и да се съсредоточиш върху построяването на супертрасе, което обхваща цялата карта - най-съвършеното, най-шантавото, най-силното преживяване.* Това е кофти идея и като нищо ще те доведе дотам, че накрая, след подобно главоломно и дълго пътуване, след бесните центробежни и центростремителни сили, никой от пътниците да не остане жив. *Посетителите на лунапарка се държат по различен начин. Всеки нещо иска, всеки се чувства по свой си начин.* След "спиралата на смъртта" един слиза синьо-зелен, присяда на пейката, тича до тоалетната, държейки се за корема, а после си отива вкъщи. Друг недоволства, че всичко е недостатъчно забавно и страшно. Всяка фигура е различна, ето това ми взе акъла в играта. Можеш да наблюдаваш ВСЯКА ЕДНА ФИГУРА - какво прави, какво си мисли, как изглежда. Или да следиш ВСИЧКИ ФИГУРИ наведнъж чрез pool, откъдето да разбереш колко от фигурите скучаят, колко са ядосани, къде искат да идат повечето от тях и защо. И най-хубавото е, че в този геймърски рай всичко върви бързо и гладко. *ROLLER COASTER TYCOON предлага много фина работа с детайлите. Изучаваш особеностите на всяка сграда или изкусно настройваш работата в парка чрез индивидуално нагласяне на параметрите.* Няма опасност да се объркаш. Има уреди, които отчетливо ти обръщат внимание кои сгради в момента не функционират и по зададения параметър ти позволяват само с кликване да стигнеш до мястото, където има проблеми. Един пример. Внезапно откриваш, че най-голямата ти атракция не само не носи печалби, а дори те вкарва в загуби. С едно кликване се местиш там, с още едно избираш някого от посетителите, с трето разбираш какво не му харесва. Може да е висока цената на билета, може атракцията вече да е станала скучна. И тогава бързо вземаш необходимите мерки. Правиш маркетингово проучване, сваляш цената на билетите, променяш трасето на превозното средство - да стане по-главоломно или по-спокойно...*Игра без капка агресивност, създадена единствено за забавление. С нея човек си почива, отдъхва, възстановява душевните си сили.*

При създаването на тази игра май е избухнал вулкан във фантазията на гениалния мистър Chris Sawyer. Но и от теб се иска голямо творчество. Никак не са много игрите, които съчетават великолепна стратегия и възможност да строиш, както ти кефне. Ако искаш, изпълнявай инструкциите в играта, ако не - зарежи всички правила и прави, каквото ти скимне. ROLLER COASTER TYCOON малко ще пообърка геймърите, играещи на принципа "ето ти е задачата, действай", "стигни до края на нивото" или "избий хората и донеси всички предмети, които видиш". Играта е толкова добра, така изпипана и с толкова много фантазия, че в сравнение с нея SIMCITY изглежда направо срамотно.

Плюсове:

+ Изключително приятно забавление за часове, дни и седмици + Можеш да си правиш, каквото щеш + Много сериозна стратегия

Минуси:

- Строежът на пътищата изисква голямо въображение и внимателно управление

-GM-

Microprose/Hasbro

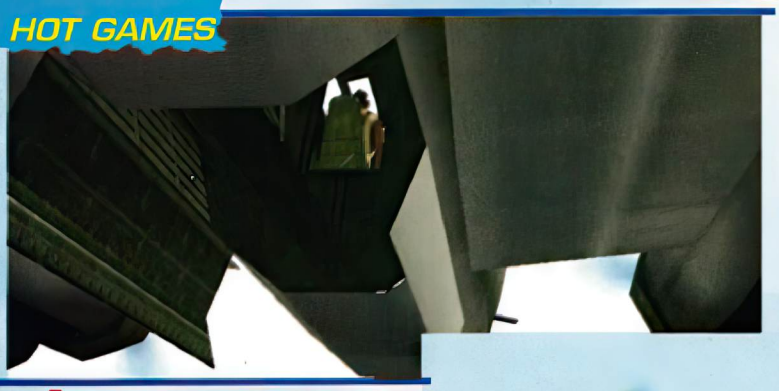
PC WIN '95/98

MIN.: P 90, 16 Mb RAM, 50 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10



Втората световна война е евъргрийн-мечта за авторите на летателни симулатори. FIGHTER SQUADRON е поредният, но може да се окаже най-добрият симулатор за годината в своя бранш.

FIGHTER SQUADRON

Преди да се захванем с това какво е FIGHTER SQUADRON, нека да кажем какво не е.

* Не е симулатор на средно ниво. Можеш да отхвърляш FIGHTER SQUADRON по различни причини. Не е задължително да ти харесва неговата отворена концепция, нито относителната му елементарност в съдържанието на мисиите. Което не значи, че няма какво да те заинтригува.

* Не е нещо посредствено. FIGHTER SQUADRON не е игра с измислен кокпит с претрупани и нечетливи уреди, т.е. претупани текстури. В играта има четири американски, четири британски и три немски самолета, всеки от които със своя командна кабина и с много ясни уреди. Апропо, аналоговите стрелки по командните табла са далеч по-четливи, отколкото да речем във FALCON 4.0 при същата разделителност. В кабината има часовник, който показва действителното време според часовника в твоя компютър - приятен детайл, особено ако играеш FIGHTER SQUADRON по-дълго.

* Някак си ми е неудобно да споменавам, че кокпитът при всички самолети е абсолютно виртуален. Разглеждай, колкото щеш. Остави един противник в прицела на виртуалния поглед и го наблюдавай. Или само се радвай с поглед на скоростния лост, който се движи едновременно с увеличението на мощността на двигателя. Ако не успяваш да прочетеш нещо на таблото с уредите, включи HUD. Действително е, това не е нещо реалистично, но щом ти се губят данни за височината или скоростта, не е излишно да ти е подръка.

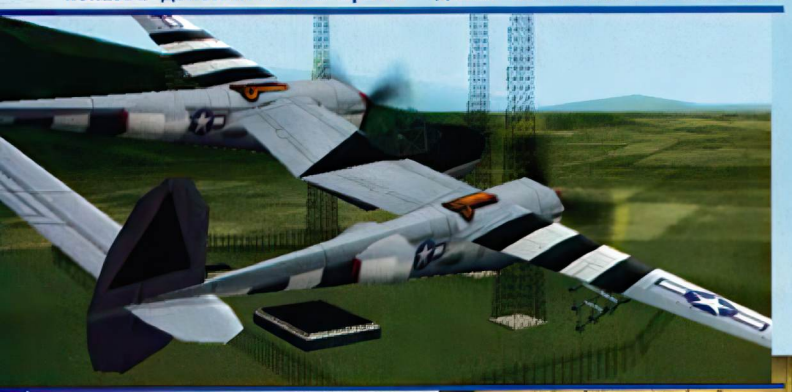
* Що се отнася до физическия модел, трудно е да го оценява някой, който никога не е седял в Spitfire или Me-262. Мое тъжно задължение е да призная, че между тези нещастници съм и аз. На мен нищо в летателния модел не ми изглежда неестествено, надестествено или подестествено, т.е. не съзрях нищо лошо.

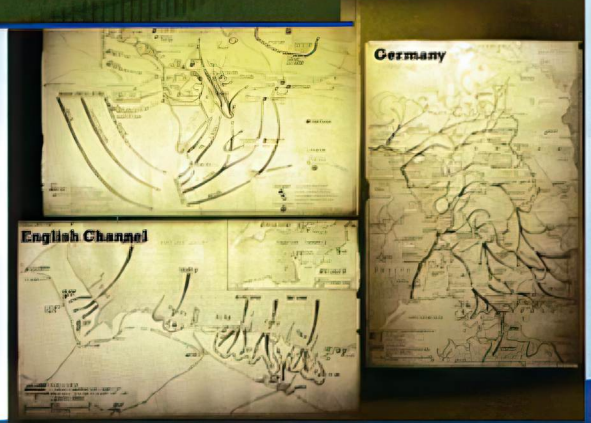
* FIGHTER SQUADRON не е ултрареален летателен симулатор, в който има всичко. Той е някъде между твърдия симулатор и добрия екшън, където съотношението зависи най-вече от това, как си нагласяш условията на реализма.

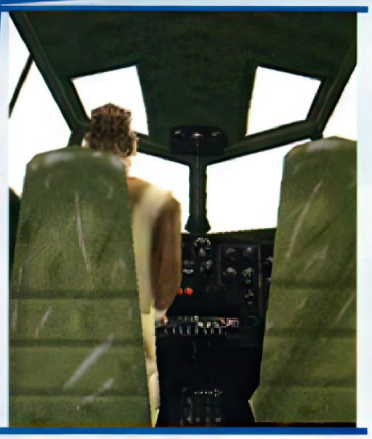
* По отношение на изкуствения интелект на неприятелите - той решително не е пренебрегнат. Управляваните от компютъра противници имат дори такива качества, като вменяемост (невменяемите се впускат в самоубийствени атаки и недостижими маневри) или лоялност (по-малко лоялните обръщат машините си назад, още щом първите неприятелски самолети се появят на хоризонта). В боя, разбира се, побеждава по-добрият - който управлява по-добре своята машина, който по-добре използва изходните условия, който използва комуникациите с останалите пилоти от съюза.

Сега вече би трябвало да имаш представа как не изглежда FIGHTER SQUADRON. Ред е да видим как изглежда.

Играта се развива през 1944 г. и сценариите са разделени в три области: пролива Ламанш, Рейнска област и Африка. Сценариите, за съжаление, са единственото "голямо" ядро на играта. Слабата й страна е може би именно тази концепция. Няма кампания - нито предварително създадена, нито динамично генерирана. От началото на играта имаш достъп до всичко: самолети, сценарии, мисии. Ако ти се ще твоят виртуален герой да търпи развитие и да се издига по стълбицата на ранговете, това го има. И то не е самоцелно записване на броя на попаденията ти. С нарастващия брой на успешно довършените мисии расте твоят ранг, а с него и правомощията ти. Колкото по-тлъст е пагонът ти, толкова повече заповеди можеш да даваш в течение на боя - и на своите wing-







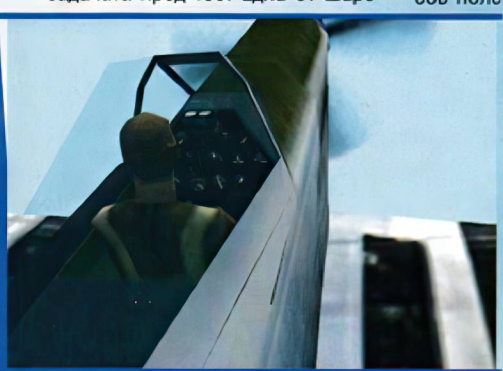
МОБИКОМ

www.mobikom.com
София 1784, ж.к. "Младост 1", бл. 10 и 12
тел.: 048/950022, 950033

ниите при настройката на реализма в играта е възможността да се превключиш по всяко време към произволен самолет, и то на двете страни. Когато неприятелите те притиснат повечко, отиваш на техен кокпит и забиваш машината направо в земята. Вярно, това не е много честно, а и въобще не е реалистично.

Казах обаче: авторите не са правили суперреална игра. От една страна, тук (да го приемем на доверие) има добър физически модел, който освен различни начини за управление, позволява и такива неща, като счупване на крила и други части от самолетите. От другата страна стоят ред опростявания. Вече споменатият HUD отчита всички важни информации за полета, дава възможност да включиш квадратчета около всички самолети във въздуха, да маркираш техния тип и бързината на полета, да получиш карта, която обхваща както твоята позиция, така и позицията на съюзническите самолети, а ако натиснеш съответната графа от менюто - и позициите на неприятелските самолети. И така: ту симулатор, ту екшън. Може след едночасов полет да не срещнеш неприятели. Но може и да се натъкнеш на тях секунди след старта от летището или веднага след началото на мисията, тъй като някои двубои започват още във въздуха. За да постигнат това, авторите са прибягнали до малка измама, която ни най-малко не вреди на играта - картите са компресирани, и на останалите самолети на бойното поле.

Съдържанието на мисиите е точно такова, каквото е редно за симулатори за Втората световна война. Съпровождаш бомбардировачи или сам бомбардираш, воюваш с противници във въздуха, атакуваш земни цели и т.н. Приятно е например, че при бомбардировачите, които тук са представени от B-17, можеш да превключваш на всички позиции в самолета (пилот, стрелец, бомбохвърлач), докато за останалото управление се грижи компютърът, така че се съсредоточаваш само върху задачата пред теб. Една от шарените



на версия на действителността. Това значи, че разстоянията са по-малки и игралното пространство е ограничено. За да преживееш вълнението от въздушните двубои на асовете на Втората световна война, няма нужда да летиш над цяла Европа в реален мащаб. Проливът Ламанш прелиташ за минута и си в действие - не ти трябва да си правиш междинно кафе, нито да ускоряваш времето в играта.

Техническата обработка не е претупана. Качествени са моделите на всички самолети и особено техните текстури. Отразяват дори факта, че при употреба машините се надраскват, така че тук няма излъскани машини от началото на войната, а посивели и надрани от много битки ветерани. Теренът не е фотореалистичен, а ръчно моделиран и текстуриран. Лошото е, че от десеткилометрова височина това не изглежда като истинска земя (с което се гордее например MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR). Доброто е, че от стометрова височина това не изглежда като плоско нищо. Прибави към това великолепен виртуален кокпит, облаци, впечатляващи експлозии, ефекти от разпадането на самолети и си тук.

-GM-

FIGHTER SQUADRON не е игра за всички. Това решително е добър микс между физически коректен летателен симулатор и опростен екшън от Втората световна война с великолепна графика и много висока игралност. Симулатор и екшън, който не може да бъде упрекнат практически в нищо, освен в липсата на съгласувана кампания. Но колко симулатори могат да се похвалят с това?

Плюсове: + Самолети от три държави + Пъстри мисии от три различни фронта + Малките бойни полета гарантират моментален екшън

Минуси: - Липса на съгласувана кампания

Activision/Activision

PC WIN '95

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 250 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: 2-8

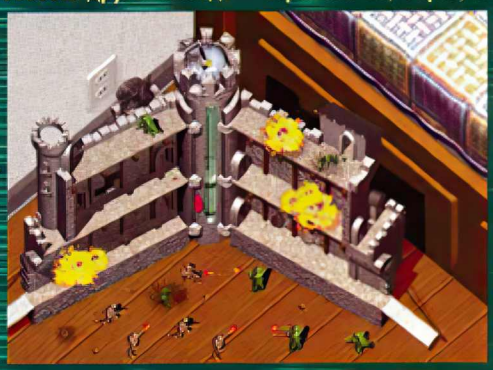
Оценка 8/10

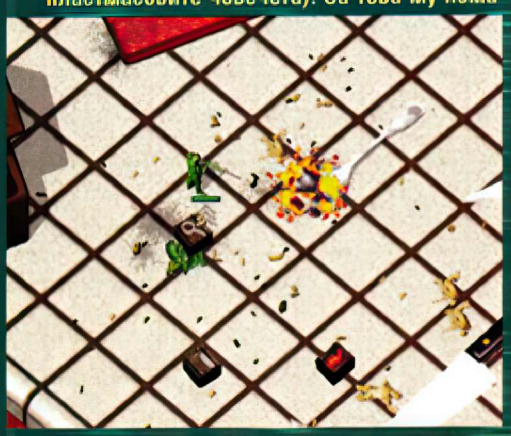
"...чудовището се надигна с нечовешки писък; разтвори предния чифт крака и челюстите му се приближиха опасно близко към Sarge. Той не се колеба нито миг, залегна и на интервали пръскаше пред себе си напалм. Неговите приятели - макар и значително очукани от боя - отговориха на нападението на изрода с интензивна стрелба; куршумите се забиваха в тялото на чудовището, което се мяташе в безумни гърчове. Накрая хитинът запращя и гигантската, почти четири сантиметра голяма хлебарка се обърна - напразно се опитваше в последния момент да се хване за бучка захар - и падна обратно, в развълнуваната повърхност, покрита с шампоан. След няколко драматични момента мръсната повърхност на дървения леген, покрита с остатъци от закуска, се успокои и отново се виждаха само краищата на мазните чинии..."

През пясъците, през изгорените кубчета...

ARMY MEN 2

Пластмасовите човечета се завръщат! Зелените (за които знаем, че символизират американците), коварните жълтокафяви (които са всъщност Джапонци), сивите (отвратителни германци) и сините (тези тук са мутанти) продължават в 100% пластмасови двубои. А сега нещо съвсем друго. Накъде бягат от правосъдието човешките отрепки, когато са фрашкани с награбени пари? Правилно, на Бахамите. А къде изчезват пластмасовите безчестници? Къде? Ами разбира се, в света на хората! Да, приятели, това е положението! Както ще установите в заключителната мисия, ние, нищо неподозиращите хора, предоставяме убежища на тези изроди в нашите шкафове, рафтове и ги мушим в леглата на децата! Би трябвало да се направи нещо с това и тъй като мнозинството от нашето общество е безразлично, мръсната работа отново се пада на добрия стар Sarge, на български Сергей, на руски Серьожа. Неназован злодей в света на пластмасата развива технология за телепортиране в света на хората и злоупотребява с нея за гнусни цели. Затова Серго трябва да отпраши на бой и в дванайсет мисии постепенно да победи неприятелите в света на хората и РПЧ (Републиката на пластмасовите човечета). За това му помагат полиуретановият Бог и множество приятели, парагани и тежка техника във формата на truck-ове, кораби, влакове, танкове, или разузнавателни самолети и бомбардировачи. Борбата с неприятелите, земните насекоми и слепените човечета е трудна и страшна. Ех, Серго, как бих се радвал да ти помогна в твоето старание чрез предоставяне на Jadgpanther или мортира Karl в мащаб 1:72 от своята сбирка! За съжаление той трябва да се задоволи с класическите картечници, базуки, минохвъргачки, гранати, мини и огнемети; в помощ му е обаче и hitech-ска изгаряща лупа и унищожителен спрей; на места може да се използват обстоятелствата и да се разтопят противниците на включен котлон (Don`t try this in home, kids!!) или да им се стовари на главите къщичка от карти. А такава карта, приятели, за пластмасовото човече е като да му хвърлиш върху главата панел. Цялата работа е изящна и очароваща както при вашите игри със съседските момчета, но тук човечетата са доста за едно използване и с голям темп се променят в това, което майка ви нарича "безпорядък". Да не говорим за по-сложните неща, като боя с пластмасовата техника, мощно предпазвана от тежка четириметрова броня от бакелит, работа за мъж с целофанова воля! Или унищожаване-





то на домашно направения апарат, рециклиращ остатъците от падналите мъртви воини и всмукващ мирязливата разтопена маса, за да даде вместо истински мъж несъвършен изрод, това е истински ужас. Нищо обаче не стои по-високо от героичната борба за унищожаване на супертайното оръжие, скрито в мощната крепост от кутии за обувки - чудовищно изобретение, способно да изтрие пластмасовия свят с ефикасността предвеликденско чистене. След унищожаването на Злите Сили ТМ (Злите сили ТМ са регистрирана запазена марка на производителя) можеш да се впуснеш в разтописе-match на специалните разтописе-match карти. Glory!

-GM-

Activision/Activision

PC WIN '95/98

MIN.: P 90, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: ДА

Оценка 5/10

Така. Всичко това можеш да правиш в ARMY MEN 2 - за съжаление, произведението с прекалено кратък обхват и прекалено малки промени в сравнение с първата част, за да може смело да се нарече самостоятелна игра. Графиците също отново не са се престарали и са оставили терен, негостоприемен като твойта стая след неделен купон. Тези хора сигурно са имали очни ябълки от органично стъкло вместо очи и надуваема гумена топка вместо мозък! Пфу! Общо взето, би могло да се каже, че ARMY MEN 2 е доста забавно парче, ако ти падне без особени усилия/пари. Но иновации или дължина няма да намериш. Жалко.

Втора, малка част на малка пластмасова война с напълно автентични хлебарки. Няколко изкуствени подобрения в натъпкана с хлорполивинил игра, в която всичко изглежда твърде изкуствено.

Да
достигнеш
недостижимото...?
Няма нищо по-лесно !
MEDIATOR
компютърни системи с гарантиран произход и качество
София 1504, ДАрТ София ООД
☎ (02) 943 4217, 438 693
e-mail: dart@inet.bg
MEDIATOR
Professional
Computer
Systems

WARZONE 2100

Какъв малшанс! Тъкмо влязохме в НАТО и след 50 години...

За да сме точни, целият този алианс се разпада след петдесет и една години поради национална непоносимост и произтичащите от нея катаклизми. След още двайсет и пет години националните вълнения довеждат до ядрени терористични нападения (по същото време започва и развитието на синаптичните връзки). 2077 - Монголия напада Китай и две години по-късно Корея се съюзява с Монголия. Развитието на синаптичните връзки е завършено година по-сетне, а с него и развитието на военните киборги. За отбраната на Северна Америка е основана NASDA (North American Strategic Defense Agency), която през следващите две години създава сателитна система за обезопасяване на жителите на континента. Би трябвало това да е съвършен щит...

За съжаление, по време на тестването се стига до изстрелване на ядрени глави срещу всички по-важни световни градове. Това става през 2085 година. Нападнатите държави реагират с ядрена контраатака, срещу която сателитната система NASDA е безпомощна. Така започва ледниковото ядрено време, следват чумни удари и хората умират с милиарди. Настъпва краят на цивилизацията. Някои от оцелелите, открили напусната военна база, се впускат в Проекта. Създават от базата свой дом и през 2100 г. започват поход за технологични артефакти от времето преди колапса.

Добрият стар даскал GM разправя, че...

Класическият екшън филм има своя схема. Някой може да я гледа с пренебрежение, но днес тя е така дълбоко внедрена и изпитана, че се е превърнала в канон. Който в наше време иска да спечели пари от един филм, обикновено не се захваща с нещо прекалено новаторско и екстравагантно. Просто бавно добавя дребни подобрения и наблюдава какво ще понесе редовият зрител. Гледа също какво правят другите и използва техния добър и лош опит. ***Същото е и с realtime (по-нататък RT) стратегиите.*** Само преди няколко години екшън игрите търпяха критика именно заради своята неизменност, а днес е обратното - оценяваме спазването на онази класическа схема, която е приложена в добрата RT стратегия, като междувременно преглъщаме по някое дребно подобрение, изпробвано върху нас от авторите. Ето това е положението и при новата игра на PUMPKIN, която се нарича WARZONE 2100. ***Класическата схема на RT*** стратегията се състои от пет елемента: добив, строителство, развитие, производство, и разбира се, воюване (без битки не може!). Добиват се най-различни суровини, които след това се използват за строителство на сгради и производство на разни изделия, най-често военна техника. Към производството влиза и обучението на войниците, ако такива са необходими. Преди да произведеш да кажем танк, трябва да свършиш предварителната развойна дейност. Тоест, ако си добил достатъчно от "нещо", построил си лаборатория, разработил си военна машина, направил си завод и си произвел въпросната военна машина, едва тогава можеш да се отправиш с нея против врага. Всичко това се отнася абсолютно и за WARZONE 2100.

Момчета, признайте! Кой ми е взел fuse-лото?

Отличителен белег на WARZONE е 3D обработката. Цялата среда, включително теренът, сградите и машините, са 3D модели. Което ще рече, че можеш произволно да завърташ, да приближаваш сцената или да променяш наклона на камерата, а с това и гледната си точка. Енджинът обаче не е връх - има твърде ограничена видимост, предлага само основната скала светлинни ефекти, земята при движението на камерата се вълнува. Но тъй като това е една от първите 3D стратегии от подобен тип, и този иначе ограничен енджин може да й донесе известна популярност. ***Добивът на суровини е ограничен*** до една-единствена и няма смисъл по-нататък да се анализира този елемент. Затова пък установеното клише за постепенното развитие на техническите средства, които да те направят по-добър и по-целесъобразен убиец, е разнообразено с възможността да се design-ват собствените бойни машини от отделни компоненти. Наистина това не е съвсем оригинално, но не е и много обичайно, така че си струва да се отбележи. Как протича design-ването? Всяко возило се състои от тяло, товар и задвижване. Под товар се разбира или оръжейна система (оръдие, картечница, огнемет), или помощна система (радар, ремонтна единица), или просто сандък. Задвижване пък са например веригите. Така създаденият design вече е готов за производство. ***Възможно е към всяка единица*** от който и да е тип да се прибави модел на поведение.

има някъде куршум, на който е написано неговото име, и си казах: по-добре да имам своя у себе си. Приятно е, че мисиите не са само отделени нива, където винаги всичко започва от началото. Тук има голям левъл, в който след изпълнението на мисията винаги ти се открива следващата част. Всички развити модели и произведени единици ти остават под ръка за по-нататък. Съдържанието на отделните мисии невинаги е нещо да се разстреля, въпреки че тази задача преобладава - от време на време трябва нещо да от-

Дали да запазва оптимална, малка или голяма отдалеченост от целта. При каква повреда да се връща в базата и дали изобщо да се връща (Do or Die). Кога да стреля по целта с избор от три възможности: щом

WARZONE 2100 е интересна за привържениците на RT стратегиите и за начинаещите геймъри, които тепърва ще търсят своя стил. За всички останали тя е само една от многото.

види някого; само при самозащита; никога. Има на разположение еднократни модели от типа "върни се в базата" или "остани докрай". Всички тези настройки не функционират стопроцентово - поведението на единицата зависи от ситуацията в момента. По време на битката например нямам голям шанс да увардя возилото да спазва отдалечеността от целта. При по-голяма повреда то обикновено се връща, но само ако не гори, защото тогава експлодира и т.н. Във всяко возило седи войник, чиито успехи се отбелязват и в края на мисията могат

несеш, да донесеш, да развиеш... *По мое мнение няма някаква преобладаваща грешка,* която да те притеснява през цялото време на играта, но тя търпи упрек в няколко неща. Преди всичко теренът би могъл да е съществено по-детайлен. Някакви дървета или поне дънери, някакви отломки и т.н. - вместо равнини, равнини и само равнини в повече нива. И интелигентността на неприятелите би понесла малко по-естествен модел. Тук почива човекът, чиито последни думи бяха: "Внимателно с тази малокалибрена пушка, Chuan!"

да бъдат повишени. Дали това кой седи в танка има някакво действително влияние върху успехите, не съм забелязал, но е възможно. Какво правиш с този куршум, Болдрик? Пиша на него своето име, господине. ??? Чувал съм, всеки си

-GM-

Pumpkin Studios/Eidos

PC WIN '95

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 240 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx, D3D

Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10

Плюсове:

+ Добра игралност + 3D среда

Минуси:

- Слаба откъм детайли среда

3D игра по установената схема на realtime-стратегиите с няколко интересни иновации

"MASTER GAMER"

компютрите на

СЕРИОЗНИТЕ ИГРАЧИ

ИЗГРАДЕНИ ОТ HI-END КОМПОНЕНТИ И СПЕЦИАЛНО ОПТИМИЗИРАНИ ЗА ИГРИ

MG LEVEL 1

CELERON 333MHz
36x PANASONIC CD
RAM 32MB,HDD 3.2GB
3Dfx Voodoo RUSH 6MB
14" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 777

MG LEVEL 3

CELERON 400MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx Voodoo BANSHEE 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 210 JOYSTICK
$ 977

MG LEVEL 5

KLAMATH 350MHz
36x PANASONIC CD
RAM 64MB,HDD 6.4GB
3Dfx RIVA TNT 16MB
15" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 1177

MG LEVEL 7

KLAMATH 450MHz
DVD-ROM DRIVE
RAM 128MB,HDD 10.2GB
DUAL Voodoo II / SLI
17" DIGITAL COLOR MONITOR
33.6 VOYCE MODEM
3D SURROUND AUDIO
JSK 320 JOYSTICK
$ 1977

MG LEVEL 9

PENTIUM - III
DVD-ROM DRIVE
MORE THAN 500MHz
HMD VR HARDWARE
AKG HEADPHONES
AND MORE ...
$ IN FUTURE

БЕЗПЛАТНО:

инсталиране на ЛЕГАЛЕН СОФТУЕР
2 месеца ИНТЕРНЕТ без ограничение

истинска стратегия за истински стратег

IMPERIALISM II
AGE OF EXPLORATION

"Империализмът е най-висшият и последен стадий на феодализма." "Глупости", ще възкликне таткото на геймъра, който навремето ги е учил тия неща в училище, "не на феодализма, а на капитализма." Да, ама това е на теория. А на практика? На практика играта, за която сега ще разкажем, хем се нарича "империалистическа", хем протича някъде около 1600 година. Слава Богу, че е поне след новата ера.

Обикновено продължения на добрите игри са доста по-различни от първите версии. Така беше при **BATTLE ISLE 2**(между другото драги геймъри, отворете си дзъркелите, продухайте си пенджурите: пълната, лицензирана версия(~500 Mb) на тази фантастична стратегия ще получите в MG CD#12), при CIVILIZATION 2, DOOM 2, QUAKE 2, DESCENT 2, STEEL PANTHERS 2, DUNE 2... Ъпгрейдът винаги трябва да е нещо повече от една преработена графика или от просто прибавяне на няколко нови неща. В противен случай не втора версия, а само датадиск. В това отношение IMPERIALISM 2 е малко странен случай. От една страна, в него няма кой знае какви радикални промени, а от друга, действието на играта става в епоха, която няма нищо общо с империализма (грешка ли е, не знам). От трета страна, промените в играта показват, че авторите не са мързелували, а са си направили труда да експериментират. Та точно поради тези промени, хем играта се играе по доста по-различен начин от първата, хем донякъде й прилича. Поради тази причина и ние в редакцията първо си викахме: "А бе, това да не е просто датадиск?", но после се убедихме, че си е наистина нова игра. Че има промяна на графиката в сравнение с първата игра - има, но е направена някак си повърхностно и отгоре-отгоре. В това отношение и IMPERIALISM 1 не беше нещо, което да ти напълни очите, но

вършеше някак работа. А сега, година и половина след първата версия, можем само да се чудим, защо това не е направено - време ли са нямали авторите, бързали ли са... Не са особено различни и основните елементи на играта - търговията, политиката и управлението на ресурсите. В игрално отношение обаче принципната основа на IMPERIALISM 2 е съвсем различна. Главните елементи са "леко пипнати" и променени. Основна е промяната в ръководенето на транспорта. В първата игра вие първо трябваше да произвеждате транспортни средства, а после да ги

разпределяте според добитите суровини. А сега продуктите се събират самички и си се транспортират към столицата не съобразно вашите нужди, а в зависимост от капацитета на транспортната линия. А това вече променя основно принципите на управлението на ресурсите. И още нещо - не знам защо, но всяко строителство ви излиза изключително скъпо (измерено в суровини). А това при постоянния недостиг от суровини, който изпитвате, и при изключително скъпия транспорт говори, че вашата икономика едва-едва крета. На много геймъри не им харесваше в първия IMPERIALISM, че защитниците имат най-различни и прекалено много бонуси (по този начин столиците на великите сили бяха практически непревземаеми). Сега положението не е по-добро, дори напротив. Всяка атака е много трудна и много скъпа. А в същото време защитниците си стоят на топло и не плащат за отбраната си нито стотинка. Впуснете се в няколко отчаяни атаки срещу богатата на суровини, но слабо охранявана провинция и ще видите, че не само ще ви разпердушинят армията, но ще ви се изпразни и хазната. И чак след тези безуспешни опити ще схванете, че така няма да я бъде, че ще трябва да търсите някакви нови стратегии, които не са ви познати от първия IMPERIALISM. В IMPERIALISM 2 има и

две доста значителни промени в сравнение с предната версия. Първата са "историческите личности" от онзи период - всяка със своя специфичен стил на игра. Втората пък е Новият свят, който разкрива богатствата си пред вашите кораби и изследователи бавно и по мъничко. Интересното е, че едва в Новия свят, който е толкова отдалечен от великите сили, можете да се разгърнете като истински колонизатори. Това значи, че ще владеете и контролирате огромни територии с помощта само на "четирима мъже, половин кон и една бананохвъргачка". Океаните са пълни с пирати - както самостоятелни, така и организирани. Първите ги наричате "буканиери" (така са викали на морските разбойници през XVI и XVII век около Южна Америка), а вторите - "неприятелски кралски флот".

Но всички тези периферни събития в играта не оказват никакво съществено влияние върху развитието на "големия конфликт" в Стария свят. Защото капацитетът на корабите е ограничен и вие не можете да преместите своята столица далеч-далеч в южноамериканската джунгла. Тя винаги е много близо до столицата на врага. Това е, такъв е моделът на света в играта и вие сте длъжни да съобразявате с него както своите битки, така и цялата си стратегия. IMPERIALISM 2 не е засегната от болестта, наречена инфантилност, и за разлика от други игри не се е превърнала в нещо като "игра с кукли, предназначена за деца в предучилищна възраст". Тя си е много истинска стратегия за истински геймъри стратези и много ще допадне на любителите на игри от типа на CIVILIZATION. Геймърите, които познават първия IMPERIALISM, отначало може да бъдат шокирани и "леко обърканото" управление да не им хареса, но въпреки това първо впечатление ще видят, че IMPERIALISM 2 си е екстра в игрално отношение. В него има и някои съвсем нови по своя характер стратегически проблеми за решаване, така че нека да не го причисляваме прибързано нито към безкрайно разтегляните BATTLEGROUND, DALLAS, DYNASTY или GREAT BATTLES, нито към неуспешните опити за промени от рода на STEEL PANTHERS 3. Плюсове: + Наистина сериозна стратегия + Дяволски сложна дипломация и труден бизнес Минуси: - много трудна икономика и начин на воюване - можеше и по-съществено да се различава от първата версия.

-GM-

Втора част на един Imperialism, който става в не съвсем империалистическо време. Съвсем нелоша игра, която можеше да бъде много по-добра.

SSI/SSI

PC WIN '95/98

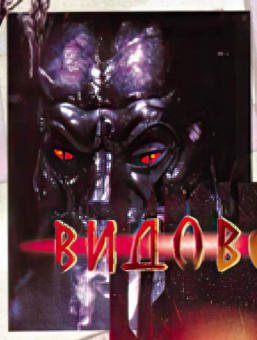
MIN.: P 100, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: до 6 играча

Оценка 6/10

ПЪРСЕТЕ В НАЙ-БЛИЗКАТА ВИДЕОТЕКА



Размножителният сезон започва. . .
Точно когато сте решили, че заплахата от извънземно нашествие е преминала. . . най-опасният вид от открития космос отново е тук и напада повече вреди, откогато и да било.

Майкъл Мадсън, Наташа Хенстридж, Мардж Хелгенбергер, Микелти Уилямсън, Джордж Дзъндза, Джеймс Кромуел, и Джъстин Лазард.
Режисьор Питър Медък.

„Изтънчен трилър, направен с мрачна елегантност, окончателно утвърдил Дейвид Карузо като кинозвезда."

Дейвид Карузо, Катрин Ърб, Хелън Хънт, Самюъл Джаксън Майкъл Рапапорт, Винг Реймс, Стенли Тучи и Никълъс Кейдж.
Режисьор Барбет Шрьодер.

Ако имате дързостта да вземете нещо от Арнолд Шварценегер, той ще си го върне. . . по своя смъртоносен начин!
Арнолд Шварценегер, Рей Дон Чонг, Дан Хедая.
Режисьор Марк Лестър.

Идеалният семеен филм. Най-очарователната комедия след „Бейб".

Чудесна романтична комедия за всички, които обичат „Безсъници в Сиатъл" и „Легло от рози".
Йони Скай, Дженифър Анистън, Макензи Астин, Майкъл Ландис, Робърт Келкър Кели и Сиймур Касел в ролята на Чичо Лио.
Сценарист и режисьор Тифани Дебартоло.

Успешният екип от предишните серии на „Смъртоносно оръжие" - режисьорът Ричард Донър и продуцентът Джоуел Силвър са отново заедно, връщайки се с гръм и трясък на екрана в „Смъртоносно оръжие 4".
С участието на Мел Гибсън, Дани Глоувър, Джо Пеши, Рене Русо, Крис Рок и Джет Ли.

Филм на Джанет Грийк, с участието на Джеф Конауей, Мартин Шийн Джери Дойл и Трейси Скогинс.

BALDUR'S GATE MULTI player GAME

Преди време завърших рецензията за BALDUR`S GATE (MG #7) с оплакването, че гнусната материална реалност не ми позволи да проверя играта във версия мултиплеър. Обещах, че щом преодолея тази пречка, ще ви запозная със своето изследване. Дойде времето. Благодарение на верните приятели, които ме съпровождаха в това приключение, мога да удържа на обещанието си.

Мултиплеър като Сингълплеър. В техническо отношение мултиплеърът в BALDUR`S GATE е съвършен. Толкова добър е, че си струва да избереш мултиплеърна версия, дори когато искаш да играеш съвсем самотно. Особено ако си свикнал със своята групичка, която изпипваш от началото на приключението, и не искаш да се осланяш на някакви чужди авантюристи. В сингълплеърния режим всъщност създаваш само една фигурка. Останалите членове на своя отбор наемаш след това и нямаш пълен контрол върху тях - те могат да те зарежат, щом им кефне. Ако избереш мултиплеъра, сам формираш цялата дружина. Избираш до шест авантюристи, избираш професията, расата и убежденията им само по свои съображения. **Принципното предимство е, че после можеш когато и да е в своето приключение да призовеш съратници и да изпиташ удоволствието на мултиплеърното воюване.** Ако разиграваш в сингълплеър, никога няма да имаш тази възможност, тъй като savegame-ите в двата режима са несъвместими. Възможно е само да експертираш* от сингълплеъра в мултиплеъра своята изработена фигурка. **Мултиплеър като Мултиплеър.** Тук авторите са докарали играта до границите на абсолютното съвършенство. Играх я заедно с още трима души и споделям своите нови впечатления. **Започнахме с невероятни проблеми с разпределението в мрежовия режим.** Програмата непрекъснато изхвърляше някого от играта. Всичко реши картата Realtec и настройката frame_type на Ehernet 802.3 (или нещо такова). Тъй като този проблем вероятно не е необичаен в нашите географски ширини, затова го споменавам. След това влязохме в нашето голяма мултиплеърно приключение и околният свят престана да съществува за нас. Отпадна вечният спор кой да е господар на пещерата, но остана другият - кой да бъде клерик? След едночасова караница, при състав Thief/Illusionist, Fighter, Паладинка и Cleric/Mag, все пак стартирахме към нови бъднини. **Преди да взема BALDUR`S GATE в ръцете си,** много ме интересуваше как е решена от организационна гледна точка играта за повече играчи. Предполагам, че това е важно и за вас, така че ще направя малко отклонение. Напомням, че в мултиплеъра приключението, quest-ите и силата на противниците не се различават. Един от играчите основава играта, ще го наричаме server. При него са въведени позициите и обикновено е leader (водач). Той провежда арбитраж на фигурите, т.е. приемането на нови играчи в приключението и разпределението на отделните фигури към геймърите. Той разрешава или забранява какво да прави играчът, дали да говори с останалите NPC или да купува, дали му е позволено да напуска картата и т.н. (авантюристите могат да се движат из локацията, но не и безразборно да напускат картата). В игра могат да влязат мак-

В Интернет намерих няколко, да кажем, cheat-ове. Чрез клавиш 1 се изобразяват координатите на курсора. В определени локации на определени координати са предметите: ✲ Ring of Wizardry - Friendly Arms Inn Map - X2552 Y3760 ✲ Ring of Protection - област южно от Friendly Arms Inn - X1004 Y1114 ✲ Ankheg Plate Mail&Perla - Nashkel - X186 Y2744 ✲ Wand of Frost - Nashkel Mines - X165 Y177 ✲ Ring of Fire Resistance & Star Sapphire - област източно от Nashkel Mines - X1955 Y2372 ✲ Scroll of Cloudkill&Scroll of Chromatic Orb - област западно от Nashkel Mines - X1793 Y414 ✲ Water Opal Gem - област западно от Firewine Bridge - X1575 Y1483

динката, която го удря на вълшебства Detect Evil на всеки ъгъл. Въпреки че в играта това е минимална грижа (цени и реакции), опитваме се да играем според убеждението. След известно време започнаха подозрително да се губят предмети и подозрението (основателно) падна върху крадеца. Вероятно трябва да кажа, че фигурите се разбират помежду си чрез вездесъща конзола, която се мотае и в играта, и при диалозите, и при купуването, и на картата (заедно решавате какво на кого да се каже, какво да се купи или къде да се иде). Как да се реши възникналата ситуация? Паладинката се ядоса и решихме да убием крадеца. Само че той се скри от нас в сянка и един след друг ни убиваше. В играта има такова недомислие. Програмата НЕ СЧИТА членовете на дружината за неприятели. В нормалния случай крадецът не може без магически предмети да се скрие от неприятелите в сянка, но от членовете на отбора, за съжаление, може. Щом вече сме при лошите страни, които обаче са спорни, да кажа още нещо - общите пари. В дружината може да попадне боклук, който купува каквото му падне, а крадецът се разстройва, когато задигне нещо, продаде го и после парите отиват за всички. Въпреки тези забележки, които при това не са обективни, BALDUR`S GATE почти сигурно е най-добрият dungeon за 1998 година.

симум шест фигури, т.е. шестима играчи. Обикновено на един геймър се пада една игрална фигура, но може да управлява и повече (иначе мултиплеърът няма да става за сингъл). Това великолепно решава ситуацията, когато не се събере цялата тайфа. Щом някой не може точно в този ден да играе, друг взема неговата фигура и играе с нея. По същия начин се решава какво да се прави с фигурата, която срещаш в течението на играта. Да се върнем към нашето приключение. Това, че водачът ни е крадец, го видяхме (горедолу единственото, което си позволихме да знаем за себе си в дружината). А че има убеждение evil установихме веднага, благодарение на Пала-

Поправка

Версията на играта, за която беше писана първоначалната рецензия, е по-различна от финалната, която излезе на пазара. Най-голямата промяна е доведената до съвършенство система на двубоите. В рецензираната версия можеш само в люто клане понякога да направиш пауза в играта и да програмираш по-нататъшната дейност на своите герои. Във финалната версия просто казваш на компютъра кога да ти спре играта - например като забележиш неприятел, когато някой те улучи или, да кажем, след всеки кръг. Просто авторите ти дават възможност максимално да приспособиш системата от двубои към своя вкус.

Плюсове:

+ Прекрасно приключение
+ Съвършена игралност
+ Изпипан мултиплеър
+ Превъзходна система на двубои

Минуси:

- Понякога авторите подхождат към правилата AD&D мъничко по-толерантно, отколкото би трябвало.

-GM-

Bio Ware

PC WIN '95

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, up to 500 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: ДА

Оценка 10/10

Помниш ли първото си каране по планински път? Стомах, обърнат наопаки и опиянение! Хайде пак!

Бяха времена, когато в мотоциклетните състезания участваха стари вълци с шалове и леководолазни очила, когато главозамайващата бързина на дяволските им машини достигаше приказната скорост от петдесет километра в час и когато тези състезания бяха спорт за истински мъже. Това време безвъзвратно отмина. Беше също време, когато изльскани шосейни мотоциклети, подобни на самолети изтребители, се гонеха по гладки състезателни трасета с двеста - Такова, значи, е настоящето на мотоциклетните състезания. Виртуални, може би, но все пак състезания. Бързината е онова, което ще те заинтригува от пръв поглед. Ако не си под влиянието на дрога, ускоряваща метаболизма и възприятията, или ако не възприемаш времето забавено поради някаква друга причина (например защото са те хванали дяволите), възможно е EXTREME G2 да ти изглежда като

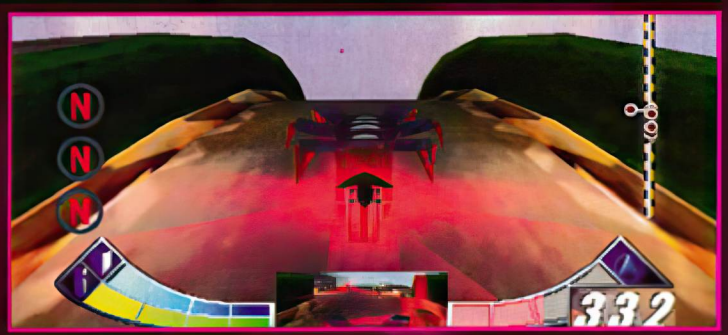
В компютърния свят често се усеща вкусът на скоростта и на неочакваните промени на посоката и ориентацията. Къде с летателни симулатори, къде с игри като DESCENT - на много места може да се намери по нещо. Но са рядкост игрите, натикващи те в наелектризиращо препускане из недействителен свят, където законите на гравитацията важат само донякъде и всичко е подчинено на бързината и опиянението от нея. Добре дошъл в мази езда!

се ориентираш в своето собствено измерение, камо ли пък в играта. А ако си хапнал нещо нездравословно или в последно време не си в добри отношения със стомаха си, в някои моменти като нищо ще търчиш до малката стаичка с двете нули. Ако щеш вярвай: толкова автентични планинските пътища, или се готвиш за едногодишно пребиваване в орбита. Това е добре и за нас - геймърите. Ако се вземат насериозно, за мотоциклетните състезания много не може да се измисли. Но EXTREME G2 е нещо повече. От една страна, това е приятна мотоциклетна надпревара, а от друга - нещо като микс от състезание, стрелба и симулатор на центрофуга. В голяма степен причината за това е именно опасната скорост. Не в смисъла на преследване с автобус, пълен с взривни материали - опасността се състои в нещо съвсем друго. Когато на километража ти (доколкото успяваш да го погледнеш) се появи число, приближаващо скоростта 1000 км/ч, не ти се вярва на очите. Още по-разноглед обаче ще станеш като разбереш, че това не е артистично преувеличение... Въпреки че играта изглежда неуправляема, скоро свикваш и дори все повече и повече ти харесва. Когато се нагледаш на всичките прекрасни трасета, очарован наблюдаваш странните строежи и структури по дължината на пътя и знаеш

или тристакилометрова скорост при възторжените крясъци на стоящите наоколо зяпачи, само някои от които биваха помитани от време на време от снаряд в лицето на неовладял управлението моторист. Но и това е минало. Сега няма зрители. А и да имаше, няма какво да гледат - когато край теб прелети мотоциклет или по-скоро моторакета от EXTREME G2, докато изречеш възхитено "О!", вече отново е тук, но в следващата обиколка. нещо прекалено бързо. Докато забележиш завоя, вече си далеч пред него. Докато установиш къде е горе и къде е долу, ще се обърнеш няколко пъти около всички оси и ще престанеш да на и въздействаща е играта. И не в лошия смисъл на думата - напротив, това е най-добрият опит, който можеш да придобиеш, независимо дали се подготвяш за професията поддържане

EXTREME G2

къде трябва да си сложиш кърпа пред устата в очакване на стремителен лупинг или деветдесетградусов склон, който изниква непосредствено пред теб - на някого му прилошава от стръмен път нагоре, а на друг - от спускане надолу. По перфектно направените трасета не липсват тесните тунели, главоломните скокове, дяволските кръстовища, на които можеш да избереш между опасен и смъртоносноопасен път, и други шегички. Design-ът на трасетата напълно отговаря на това, което се очаква от такава футуристична игра. Не си длъжен да ми вярваш - това трябва да се види, играе и преживее! Ако все пак започне да те уморява опиянението от скоростта, можеш винаги да приложиш някой от пъстрите режими на играта: отделни състезания, двубой с времето, каране против един противник, чисто екшън режим и най-важното - шампионат, съставен от серия състезания с повишаваща се трудност. Шампионат, в който не е достатъчно само да стигнеш до целта, без да повръщаш по килима, но и да влезеш в следващото състезание и да победиш в цялата поредица. И така - имаме някакви футуристични моторетки, и то доста странни с оглед на свръхскоростта, която достигат. Защо би трябвало да играеш това? Има ли го онова наше прочуто "нещо повече"? Да. От една страна, това са мотоциклетите - те се различават един от друг по максимално постиганата скорост, стабилността в завоите, дебелината на бронята и оръжията. Да, казвам го ясно - оръжията. Това е следващото нещо, което прави още по-интересна играта. Оръжията са доста. Освен основното оръдие, което е по-скоро нещо незначително, подходящо само за дразнене на противника, има специални powerup-и. Това са щитове, ракети, стрелящи назад и напред, направляеми ракети, railgun-и, огнемети и още, и още страхотии, с които можеш да дразниш и унищожаваш своите съперници. Сенчестата страна на нещата е, че и те могат да правят същото... С присъствието на оръжията се обяснява и екшън-режимът, в който не се състезаваш с други играчи, а пердашиш по трасета, пълни със сонди и с някакви boss-ове, и няма защо толкова да бързаш, а по-скоро да стреляш, да стреляш и пак да стреляш. Възможностите за игра са цяла редица и освен това има rewarding - постепенно ти се откриват нови трасета или нови части от съществуващите трасета, за победа в шампионата получаваш специални моторетки с удивителни качества (кофти е, че не можеш едновременно да ги вземеш и да напреднеш в по-висша група). През цялото време има какво да се гледа. Теренното разнообразие е много богато: караш в град, в джунгла, сред вулканични масиви, под вода. Въпреки че при тази скорост няма много време за зяпане наоколо, повярвай ми, там има нещо и то е поело много труд.



Технически погледнато, играта въобще няма никакъв минус. Като кажа, че зад EXTREME G2 стои екипът PROBE (FORSAKEN), всичко си застава на мястото. Великолепен и най-вече много бърз енджин, добро управление, множество дребни новости (поглед от задна камера, приближаване и отдалечаване на погледа, някои специални ефекти за оръжията) и фантастична музика, която великолепно дооформя жизнерадостната атмосфера.

Плюсове:
+ Дива скорост
+ Пъстър избор от варианти на игра
+ Жизнерадостна музика

Минуси:
- Посредствена графика на моделите и мотоциклетите
- Липса на мултиплеър

Игра на място. Мотоциклетна страхотия с хилядакилометрова скорост и нетрадиционни състезания

-GM-

Probe/Acclaim

PC WIN '95

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 25 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

MEGAMAN X 4

лоша игра, лоша рецензия

Приблизително всяка година излиза на конзолите някакъв MEGA MAN или MEGA HYPER COOL MAN 11XE EXTRA, COLLECTOR`S EDITION. Това е безкрайна серия от глуповати екшъни, която довежда някои от конзолистите до неразбираем игрален ентусиазъм. MEGAMAN X 4 е едно от многото продължения, което не беше толкова успешно както своите предшественици и въпреки това (или точно за това) някакъв нещастник си е направил труда да досажда с неговата преработка за PC. MEGAMAN X 4 е отврат по няколко причини, но всички са изброени в таблицата на минусите, така че тук имам прекрасно пространство да поприказвам за други неща.

На първо място бих ви попитал: харесват ли ви японките? Вярно е, че не са много пищни в гърдите, но за сметка на това имат красиви **големи очи и дълги руси коси...** или май нещо се обърках от тази Manga. Знаете ли, всички тези красавици с максиочички, с дълги руси коси и крака до сливиците, от които веднага спасявате няколко в задължителния Manga стил на тази игра, някак си не съвпада с това как действително изглеждат японките и китайките. Не знам как е възможно това, може би имам ужасен малшанс с момичетата, но всички с дръпнати очи, които съм виждал, изглеждат сякаш току-що са посетили кошер с пчели и са имали направо лош ден. Косичките на момичетата от тази раса са лъскави, черни и къси, а крачетата им почти описват формата на краснописно О. Не че в някои случаи това не са красиви жени, разбира се че не. Но май действителността е донякъде по-различна от еротичните сънища на изпотените Manga аниматори и чертожници. ABE`S EXODUS или HYPERCORE - как добре вървят. Но това? Това е безумна, едно към едно мъчителна преработка от PlayStation, която си носи всичката тази груба графика, глупави звуци и останалите недъзи на повечето конзоли, поради които PC-джиите са се спрели именно на компютъра, а не на конзолата. Вижте, не искам да нападам никого, който обича да седи пред телевизора и да масажира джойстиците, свързани например с PSX или N64, но ми се струва, че да се преработва MEGAMAN X 4 за PC е вероятно някакво недоразумение. Все едно някой да преработи за PlayStation такава стратегия като THE GREAT NAVAL BATTLES VOLUME 4 от SSI. При тази игра конзолистите сигурно биха изпаднали в лудост, стремейки се отчаяно с помощта на великолепния си forcefeedback-ски джойстик да преместят командирската подводница от хексагон AE 103 на Хексагон AE 209. **Както така си бягам от място на място** и яростно натискам клавиш X (с който тук се стреля, съвсем не защото е толкова под ръка, колкото добрия стар CTRL, а вероятно, защото често напомня за "стрелящото" X на PlayStation-а), спомням си за отдавна изгасналите времена на осем- и шестнайсетбитовите, когато подобни стрелби бяха се разпространили сред момчетата - разбира се, с тази разлика, че бяха много по-добри от тази циганска бъркотия, която наистина на CD заема стотици мегабайти, но не стига и до глезена на буквално стократно (!) по-малките жизнерадостни 2D като TURRICAN, SHADOW OF THE BEAST или например GODS от BITMAP BROTHERS. С такъв буламач се причинява излишен задух в PC-обществото. **Кой ще се занимава с прогонването на подобни конски мухи?**

-GM-

Цялата тази работа някак си седи в реалността като многорько азиатско божество. Нямам нищо против екшън игрите, но имах чувството, че PC-то е достатъчно технологично напреднала платформа, за да овладее truecolor-ната красота в разделителност 800 x 600. Да вземем например

Плюсове:

+ Амиииии.... май няма

Минуси:

- Нескривана деменция на сюжета

- Очевидна деменция на играта

- Измъчена графика и безсмислена трудност

- Амигската касапница TURRICAN беше преди пет години много по-добра от това нещо

Нещастен опит за НЕЩО, резултатът обаче е НИЩО.

Capcom

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 40 Mb HDD, DirectX 5.0

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 4/10

Клуб Ju Soft има 8 готини PC-та и обикновено играят multiplayer на Star Craft-expansion set. Намира се на ул."Борисова" зад кафе бар Рубин. Всичките PC-та са включени в Internet и моята оценка е 10/10

Предлагам компютърен клуб DiAmOnD NeT. Къде?-зад БСУ, ул."Пиротска" 19, I-net and games, Internet-наета линия и games, in net and single. Народни-games-700/час; Internet-1600лв.; нощем-1200лв/час. Не чакайте!

Здравейте Master Games. Искам да ви разкажа за два компютърни клуба в моя малък град-Шумен. Първият клуб е компютърна школа А&Б. Там се играе предимно на Brood War, DeltaForce и Age of empires. Давам му оценка 7. Другият клуб е MGP, където се играе Brood War, Age of empires, NFS 3, Tomb Raider 3, Quake 2, NT Rally, Moto Racer 2 и др. Давам му оценка 9.

Допълнителна информация за игралите клубове ще намерите на стр. 48

Здравейте, фенове

За да разширим тази рубрика и тя да стане по-интересна, призоваваме нашите читатели да ни известят за най-добрите клубове в своите градове - как се казват, къде се намират, какво се играе в тях и каква оценка им давате по десетобалната система.

Молим Ви пишете ни!!! Благодаря предварително!

Ваш, GManiak

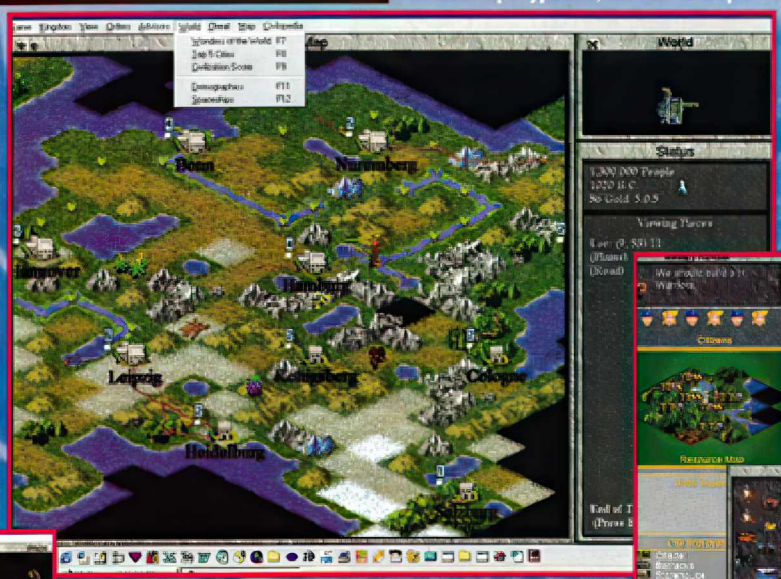
CIVILIZATION: the test of time

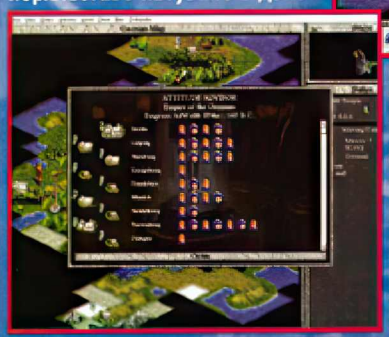
Заклетите фенове на CIVILIZATION започват да ръмжат, щом чуят, че се появява нов роднина на това прославено семейство. Такава ревност ги тресе, такива ругатни сипят... Че пак някой е тръгнал да се мери с любимата им игра, че пак някой използва името ѝ, че пак някой иска да натрупа лесна слава и пари, че...

CIVILIZATION: THE TEST OF TIME *всъщност е CIVILIZATION 2, но разширена с два допълнителни начина на игра. Първият е в стил фентъзи, където вместо народи от хора има елфи, гобелини и други подобни същества. Вторият начин е в стил е Sci-Fi, където разполагаме с извънземни, видоизменящи се личности и прочие космически изроди. Иначе казано, това е компилация на CIVILIZATION 2 плюс датадисковете FANTASTIC WORLDS и CONFLICTS OF CIVILIZATION.*

Фамилията набъбва ли набъбва

Как изглежда това на практика? И SciFi-светът, и фентъзи-светът се различават от оригиналната първоначална CIVILIZATION не само по графиката си, но и по изобретяването, по единиците и т.н. Не се различават само по системата - тя си е същата. Така че който и от двата варианта да играете, знаете си, че това е CIVILIZATION. Само дето например вместо железници в SciFi-версията имате добре обмазани и суперхлъзгави пътеки. (Как ли изглежда едно такова суперхлъзгаво пътуване в действителност? Дано не е като по тротоарите в София през зимата, когато правехме опити да пристъпваме по леда, а всъщност се пързаляхме по задници, докато се джаснем в някоя бокладжийска кофа.) Ако пък направим сравнение с MASTER OF MAGIC, игра също инспирирана от CIVILIZATION, фентъзи-версията на THE TEST OF TIME прилича на оскубана кокошка, облечена в кожена дрешка - в резултат се получава нещо, дето в никой случай не е нова и оригинална игра. *В игрално отношение и що се отнася до управлението THE TEST OF TIME си е класика.* Ако сте наясно с управлението на предишната CIVILIZATION, ще видите, че няма нищо ново. Това може и да е за добро, но може и да не е. ALPHA CENTAURI например има управление, което е далеч по-съвършено. Единственото нещо, което истински дразни в TEST OF TIME, е графиката. Тя е богато анимирана, но всичко се клати, люлее, подскача, размахва, а единицата, на която трябва да давате команди, така шава, че шансовете ви да я забележите са минимални. Дори ще се принудите постоянно да си центрирате екрана. И пак в много от случаите няма да сте сто на сто сигурни на кого всъщност давате команди. Дори и да си определите правилно фигурката, пак има вероятност да не се ориентирате, да се объркате и да дадете погрешна команда за придвижване или за атака. Но се жертвах заради вас, скъпи читатели, повредих си дясното око и сега от време на време го кривя. Но не го повредих чак дотолкова, че да обвиня за грешката моя екран. Една дебела стрелка над актуалната единица или черта, показваща по кой път да се мине от мястото, на което сме, до мястото, на което искаме да отидем, би подобрило много нещата. *CIVILIZATION: THE TEST OF TIME не е нищо особено и ако искате нещо по-съвременно от първата ѝ версия, препоръчвам ви ALPHA CENTAURI или CIVILIZATION: CALL TO POWER (виж рецензията в този брой). След тях TEST OF TIME ще ви се стори тромавичка и тъпичка. Но само ако ги сравнявате. Ако не ги сравнявате, TEST OF TIME си е пълноценна и забавна стратегия, която с широкия си спектър на трудности задоволява всекиго - и новоизлюпените любители на стратегически игри, и достолепните ветерани, увенчани с лаврови венци и ордени. Мултиплеърът е много приятен. Той, според познавачите, бил един от най-добрите изобщо. Още е под въпрос как ще изглежда играта в крайна сметка,* но отсега е ясно, че за Civilization-феновете TEST OF TIME е заглавие за техните колекции. Пък и за нас, по-нормалните играчи, ще е интересно.





Microprose/Hasbro

Дата на излизане: 08/'99

Продължение на CIVILIZATION. Съдържа датадискове FANTASY WORLDS и CONFLICTS IN CIVILIZATION. Много редактори на картите, на единиците, на графиката...

reNEWed

MASTER GAMES, НА ЕДНА ГОДИНКА!

ЧЕСТИТ РОЖДЕН ДЕН!!!

Може би много от вас ще се запитат кога толкова бързо мина тази една година. Ние, улисани в работа, също не усетихме как прелетя времето и за малко да пропуснем този голям празник за всички ни.

РЕТРО
ИЛИ КАК И КОГА БЕ СЪЗДАДЕН MASTER GAMES

Всъщност работата по идеята за списанието датира от лято господне илядо деветстотин деветдесет и седмо. Искаше ни се да направим нещо супер готино, което не беше правил никой преди нас във България. Освен идеята, която имахме, трябваше и да поработим доста усърдно върху нея и да се научим на много неща, които не бяхме правили преди. Нашето намерение тогава беше първият брой да е готов за коледните празници през декември 1997 година. Но уви този брой, който никой от вас не е виждал, го приключихме едва към средата на януари 1998 година. Той така и не видя бял свят поради това, че някои от нас казаха: "Те т'ва животно за нищо не става". Естествено, имаше имаше разногласия по това същото изказване, но в крайна сметка стигнахме до консенсус. Колкото и мъчно да ни беше, трябваше да запретнем наново ръкави, за да променим много неща в списанието. Да, но времето тече неуморно и докато мъдрувахме, мина почти цял месец. Тогава решихме да се стегнем, да започнем всичко отново и да завършим най-накрая този прословут брой до средата на месец март. Всичко или почти всичко от първоначалния вариант отпадна, първо защото информацията безнадежно остаря, а и самата концепция на списанието трябваше да променим. Тогава, като се сетя колко бели нощи имахме, но все пак успяхме да се справим с много труд и амбиция с крайния срок, който бяхме определили сами. В нощта преди списанието да влезе за печат, Joz имаше рожден ден. Въпреки това цялата нощ той преглежда филмите, за да не стане някакъв гаф на другият ден със списанието. Няма друг начин за съжаление, защото от този ден нататък почти не е имало човек от екипа на Master Games, който да не е имал такъв работен ден в навечерието на рождения си ден. Без жертви се оказа, че не може, защото времето ни притиска, а вие очаквате всеки път с нетърпение всеки следващ брой на вашето любимо списание MASTER GAMES. Мнозина от вас, които следят развитието на Master Games от нулевият му брой, са свидетели на бурния му напредък през последната година. Всичко това стана благодарение на вашите препоръки, нашето огромно желание за работа и естествено на списанията за компютърни игри, които почнаха да излизат едно след друго само месец след появата на Master Games. Защо го казвам това последното. Ами това беше най-хубавото нещо, което можеше да се случи. От една страна ние можем да следим нивото на работата си, а от друга това е предизвикателство, на което трябва да устоим. Има и още един не по-маловажен фактор - това е вашето обективно мнение, защото само вие като наши читатели можете най-добре да определите това чрез многобройните ви писма и разбира се, тиража. Сега дойде ден за равносметка. С няколко думи, по ваше мнение, всички ние сме изминали един дълъг и нелесен път, през който сме постигнали много и предстои да направим още много неща за просперитета на вашето любимо списание Master Games. През последните дванайсет броя претворихме в реалност много от вашите предложения и нашите обещания. Тези, които не успяхме, предстои да осъществим. До следващата годишнина се надяваме, че Master Games ще има съвършено нов облик, достоен да се сравнява със световно известните списания за компютърни игри.

Чао, обичаме ви всички и пожелаваме да бъдете все така готини! А сега прочетете за нашата поредна приятна изненада за вас.

Очаквайте пълния лицензиран Вариант на фантастичната стратегия за Всички Времена в CD 12 на MASTER GAMES - 550 MGb

Изключителните права за разпространение в България, са предоставени специално на Master Games magazine от Blue Byte Software

Здравейте, хора!

Пише ви човек, който условно може да се нарече ваш ФЕН (просто, защото имам всичките ви броеве, както и на всички други компютър-гейм списания в любимата България). Спрете с тая война, бе фенове! "Това списание е по-хубаво", "Не бе онова е THE BEST!" Всеки, който си е купувал западно списание, се е убедил, че и ???????, и ?????????????, и вие сте еднакво кофти в сравнение с по-развитите си (западни) колеги. Всяко списание си има предимства и недостатъци (????????? въобще не зачетоха Нова Година и Коледа!!!). Ако може да се каже, че има по-лошо списание от другите, то това определено е ?????????. А относно плагиатстването на ?? от Inet, мисля, че едва ли западняците са толкова умни, че да измислят статии, като тези на ???????. **Опаковката на диска е жестока,** но ще е супер, ако успеете да ни снабдите и с кутийка ;)

Е, това е! (RAPTOR)

Здрасти, бе човек!

Каква война? Ако някой си мисли, че има такава или води война, той е в абсолютна заблуда. Просто хората изказват мнението си. Колко и да ти се струва странно, ние уважаваме колегите от другите списания. Това, че си позволяват да плюят по наш адрес - тяхна им работа. Ние не си го позволяваме, но не можем да спрем феновете на MASTER GAMES да изказват мнението си. На нас ни писна също и се надяваме скоро в рубриката Fan`s Page да се говори повече на други теми. **Предложението ти за кутийка** изглежда добро, но е непрактично. Докато дискът със списанието стигне до читателите, кутийката става на парчета. Имаше западни списания, които пуснаха дисковете си в кутийка, но много скоро се отказаха. **И още две думи за западните списания.** Предполагам, че никое от българските списания не си мисли, че може да се сравнява засега с тях. Но засега! Историята е показала, че не всичко българско е лошо. Всичко по-скоро се свежда до финансови проблеми, а не до интелект. Западните геймъри или издатели са по-богати, но едва ли са по-умни от нас.

Е, това е от мен! GManiak

Здравейте, геймъри!

Пише ви Gimly от Бургас. Искам да ви дам моята класация за най-добри игри и специално да ви поздравя за притурката (особено за статията Telephony Tycoon II - много се смях на нея). Очаквам в бъдеще да продължите все така - с чувство за хумор.

Здравей, Gimly!

Радваме се, че ти е харесала статията за Telephony Tycoon II. Да ти кажа и ние много се смяхме, макар и да не ни беше много до смях като я пишехме. Подготвяме още такива, които се надяваме, че ще се харесат на повечето от вас. Благодаря на теб и всички останали, които ни изпратиха своите предложения за BG TOP 20. Чао и очаквам пак да ни пишеш.

GManiak

КОМИКСА!!!

Кой прави комикса за д-р Гъс? Автора кой е?? СТРАХОТЕН Е!! **(Комикса, автора му, и самия Д-р ГЪС!!)** Изкупих няколко броя от MASTER GAMES, за да налепя историите за г-н ГЪС по местата дето живея и дето бачкам!!! Супер!!! Правете още!!! **ДАЖЕ САМО С КОМИКСА МОЖЕТЕ ДА НАПРАВИТЕ ОТДЕЛНО СПИСАНИЕ!!** С поздрави най-сърдечни:

Д-р ЕМИЛ МИЛЕВ

THE Писмото

P.S. Наистина съм лекар и това може много лесно да се провери. Докторската ми професия (по-точно казано съм преподавател в Медицинския университет във Варна, а не "обикновен" лекар, да речем, в Спешно отделение) не ми пречи изобщо да съм запален компютърен играч. Между другото, дразня се от наименованието "геймър". Имаме си общоприета дума играч, а "геймър" поне за мене си остава поредния неуспешен българизъм. Може пък и да не съм прав; вече съм на 31 г. и вероятно възрастта си казва тежката дума. Мога да се похваля с факта, че по време на задграничните ми пътувания станах on-line свидетел на раждането на две от най-недостижимите, най-величествените, най-грандиозните, най-незабравими, най-уникални и всичко най-най-игри: DOOM and DOOM2. Върховната трапка от тези две събития няма да забравя никога. То е като първи секс? - незабравимо. (Т.е. докато съм жив, а по-късно-хмм, кой знае? Може би най-големите DOOM-аджии попадат в рая?) Що се касае до списание Master games - аз лично го харесвам и списанието като такова, и особено CD-тата са много добри. За да ми е чиста съвестта обаче, трябва да напиша, че купувам и чета и конкурента ви GW. И те като издание имат доста добри черти, въпреки че техните CD-та ме нервират и според мен трябва да се усъвършенстват още. Точно тук искам да споделя нещо, което не само не ми харесва, но и честно и мъжки казано, ме плаши: НЕТОЛЕРАНТНОСТТА. Не знам дали е останал gamer, който да не е чел СЪКРУШИТЕЛНИЯ отговор на писмото в GW, November 98, стр.64. Аз лично не повярвах на очите си, че уважаващ себе си ИЗДАТЕЛСКИ ЕКИП ще седне да напише ТАКОВА нещо - това е безкрайна, невероятна НЕЦИВИЛИЗОВАНОСТ. Точно по това време и аз си бях подготвил писмо до GW, но като прочетох въпросния "отговор" се отказах да го пращам и то досега си стои на хард-драйва. Ще вземе нещо да не Им хареса в писмото ми и хайде-ще ме изкарат по-черен от дявола, и то ползвайки такъв просташки и нецензурен език. Напоследък малко посъбрах смелост и може да им пусна въпросното писмо - по него (писмото) сигурно вече са поникнали гъби от стоене, а момчетата от GW може да харесват гъби, знам ли?! Поне в едно отношение ще съм им угодил в този случай. **Що се касае до взаимоотношенията** между MG и GW бих ви казал ето що: "Ребята, давайте жить дружно!". Помните ли откъде беше това - от едно старо анимационно филмче за котарака Леополд. В някои случаи човек може да се поучи дори и от старо анимационно филмче, стига да има в главата си достатъчно бяло и сиво вещество и всичките им добавъчни такъми. **И още нещо.** Имам едно питане към вас, по-компетентни в областта хора. Има ли някакъв шанс в България да започнат да се продават VR-сетове, VR-софтуер, съответни игри и т.н.? Дори и аз с нищожната ми заплата от 155 000 лв бих се хванал да спестявам и да си взема подобни работи. Хайде отговорете на въпроса ми, please - сигурен съм, че подобна тема би заинтересувала не малко компютърджии в България. Аз лично смятам да се обърна с подобен въпрос към останалите компютърни списания в милата ни родина, включая и GW - и те са хора в края на краищата. Дори може да ги поканя в Университета и да им покажа кървави и дори размазани човешки карантии на живо - те далеч не са така увлекателни, както описването им по повод игри като BLOOD 2! **Пожелавам на екипа** да осъществи всичко, което е набелязал за осъществяване! За моженето - сигурен съм, че можете.

ЕМИЛ

Здравей, Емо!

Ами комикса го прави един твой съгражданин - варналия. Да ти кажа вие от Варна сте голяма работа. Ние имаме много приятели там. Радваме се, че комиксът ти харесва толкова много. Ще се замислим сериозно върху идеята ти да направим още едно издание с комикси. Знаеш ли, не че остаряваш, но терминът "геймър" е доста по-удачен от "играч". Знаеш ли защо? Защото "играчи" се навъдиха много откак ни навести демокрацията, а истинските геймъри в България са все още малко. **За разлика от споменатите** от теб наши колеги, ние харесваме всички писма, които получаваме - независимо какво е съдържанието им. Щом хората ни пишат, значи, ни четат. Вярно, на някои им липсва елементарно възпитание и култура, но ние не им се сърдим, защото това си остава за тяхна сметка. **Що се отнася до GW** - ние никога не сме се карали с тях. Честно казано, радваме сме, че не сме сами на пазара, защото това ни стимулира още повече. **На въпроса ти за VR-сетовете** и VR-софтуера ще ти отговоря с ДА. В най-скоро време в редакцията на MASTER GAMES ще се снабдим с каска за VR. За твоя информация най-евтината каска струва около 1000$, а най-скъпата, която е професионална - около 6500$. Изборът си е твой, дали доживотно ще събираш пари или не. А като казах доживотно, искам да те открехна, че тази привилегия я има само тук, специално за родната ни мила България. Досещаш се какво имам предвид. Но въпреки това ти обещавам, че ще публикуваме една статийка по този проблем в най-скоро време. **Хайде ЧАО и от мен,** че се поувлякох и няма да остане място за останалите писма.

GManiak

Здравейте, геймъри

от геймърското списание за геймъри "Мастър Геймс" (Не звучи ли това като скороговорка?) **Аз съм от София и ви пиша за конкурса** (естествено!). Отдавна бях решил да ви пиша, не че се сещам с какво повече или по-малко да ви хваля или критикувам. Конкурсът ме мотивира, не друго! Обаче ще е жалко да не кажа, че плакатът на Aliens vs Predator беше жесток, не че другите не бяха, ама тоя беше жесток. Чудно ми е, защо в класацията за хай-очаквани игри Brood War е на първо място, като по това време вече беше излезнала.

Петър Людмилов Тасев

Здравей, Пешо!

Нали, не се обиждаш, че те наричам така. Ако ли е пък така, то извинявай. Та да премина към въпросът ти. Това, че Brood War е излязла през това време, не означава, че не е една от най-очакваните игри сред геймърите. А другата причина е, че списанието излиза един път в месеца, а не всяка седмица. Помисли малко и ще разбереш какво ти казвам.

GManiak & Co

Привет

на най-доброто BG списание за компютърни игри от вашия верен фен Даниел. Списанието Ни е супер и се надявам, че няма да предадете фронта на конкуренцията. **Уча в "Търговската гимназия"** в града на липите и поетите и отдавна набирах кураж да ви драсна едно писмо. А сега затаете дъх и се подгответе за следващото изречение. Аз съм от онези "СТРАННИ ХОРА", за които споменава DeathMan - нямам нито компютър, нито пък конзола. Не знам дали преди някой такъв "субект" като мен ви е писал. Шансът да спечеля този върховен PC от конкурса направо ме зашемети. Ще сложа окончателен край на посещенията в тъпите клубове в града (които не посещавам редовно от У(?!?) месеца) и ще се превърна в истински геймър. Ех, мечти! В града игрите са безвъзвратно остарели (морално и психически) и на мен не ми остава нищо друго освен да поглъщам жадно информацията от Нашето върховно списание за суперигрите, които излизат по света и в София, но не и в тъпата провинция. Разбира се това не е така, ако имам компютър и достъп до Internet, но това е друг въпрос. Сега не ми остава нищо друго освен да чакам изтеглянето на печелившия талон и да се надявам, че ще бъде мой или поне на някой такъв "СТРАННИК" като мен - без компютър, но обичащ истински това измерение на човешкия разум, сътворено в реалността. До скоро!

D.A.D.(Dangerous And Deadly)

Здравей, D.A.D.!

Не си първия странен човек, който ни пише, че е без компютър и т.н. Но защо трябва да се наричат така тези човеци. Това, че много хора нямат компютър или конзола, не означава, че не са запалени на тази тема. Истината е, че в България хората са силно финансово ограничени и всяко допълнително развлечение коства много на семейния бюджет, за разлика от западняците, които нямат такива проблеми и е нормално във всеки дом да има компютър и Интернет. Надявам се, че скоро и у нас ще се пооправят нещата. Дано само не се окаже една химера тая моя надежда, но все едно, Master Games ще раздава супер награди и ще превръща мечтите ви в реалност. **Пожелавам късмет на всички, които участват в томболата на Master Games.**

GManiak

Hello Super Master Games

Пише ви Иво от София. Аз си купувам това списание за първи път и много ме кефи. Купувал съм си и други списания, но се уверих, че вашето няма грешка. Аз все още нямам компютър, но се надявам или родителите ми да го купят, или да го спечеля от Master Games. Това ми е мечтата от 8 годишен и се надявам да се сбъдне. Само че, знайте, че сте си спечелили още един верен фен. Само ще ви помоля да пишете повече кодове и др. в рубриката Tips & Tricks. А между другото, много е готина вашата Fan`s Page. O.K. ЧАО!!

Ивайло Добринов Халов

Здравей, Иво!

Искрено се радваме, че сме спечелили още един фен на Master Games. Надяваме се още хиляди нови да се присъединят към най-готиното списание за компютърни игри в България и да станем едно голямо семейство, което ще споделя заедно всички воли/неволи в не така радостният ни живот в нашата мила, родна страна. **Пожелавам** да ти се сбъднат всички мечти. Чао!

GManiak

Здравейте MASTER GAMES

Пише ви един ваш заклет фен - Brood Soldierq т.е. Стефан. Ние варненските геймъри ви боготворим, защото другите списания ви дишат прахта. За съжаление имам някои забележки към вас:

1. Пишете повече за игрите, а не лирически отклонения (нямам предвид комикса, защото е супер) **2. Увеличете тиража без диск**. Трудно се намира! **3. Увеличете ги тези страници!** Знаем, че обещахте, но 72 страници са малко (в сравнение с другите е нещо велико), например 100 ще са добре!

Здравей, Brood Soldier т.е. Стефане!

Защо казваш за съжаление, напротив ние с удоволствие отговаряме на препоръките и предложенията ви. А ако имаш предвид, че списанието има недостатъци, то искам да ти кажа, че няма идеални неща на този свят, особено когато те са свързани с нас хората. **Относно първата ти забележка** честно казано не мога да разбера какво точно имаш предвид и за това не мога да ти отговоря. За тиража без CD - това вече го направихме. Отмечатваме и даваме за разпространение точно толкова и точно такива броеве, каквито ни поискат разпространителите - искайте си вашето от тях! Направо недоумявам как е възможно да няма списания без диск във Варна. **Стоте страници са добро пожелание.** Не знам дали повечето от вас са си задавали въпроса откъде и как се финансират тези всички награди, които раздаваме единствено от рекламодателите в списанието. Колкото повече реклама има в него, толкова повече възможности ще имаме, за да направим по-голямо и по-хубаво вашето списание. Така че имайте търпение! Сами виждате, правим засега най-доброто, което ни е по силите. **Привет на всички геймъри от Варна!**

GManiak

Здравейте всички,

от редакцията на MASTER GAMES. Пише ви един почитател на GW, който от време на време взема и Вашето списание. А то в интерес на истината е станало много хубаво. С опаковката на диска направо издухвате конкуренцията. Качеството на хартията и на графиките е на едно добро ниво. Плаката в последния брой е направо Убиец. А това, че ще издадете Цяла игра на диска към списанието е страхотно. Който го е издействал, е върхът и с удоволствие бих му стиснал ръката. Можете да систематизирате материала по-добре (а не игриновини-игри-хардуер-игри-кодове). За разказа в картинки направо не ми се говори (по-добре изберете някоя специализирана или пък по-интересна тема). **За сега Чао** и да живее конкуренцията!!

Jordan

Hi Jordan!

Благодарим ти за писмото. **За радост на всички почитатели на Master Games цели, лицензирани игри ще има почти във всеки диск - при това абсолютно безплатно.** Надяваме се това да стане традиция, защото има и финансови фактори, които ни ограничават. Не си мислете, че производителите на тези игри ни ги предоставят абсолютно безплатно. Всичко на този свят си има цена, освен ако не е пиратско. Нали ще ставаме цивилизовани и искаме да влезем в Европа, така че трябва от тук нататък да играем по общоприетите правила. **За систематизацията** на материала - очаквам твоето конкретно предложение. Честно казано, този модел донякъде е взаимстван от по-големите световно известни списания. Той е общоприет и не виждам, какво по-добро може да се измисли като схема. **Комиксът**, естествено, не може да се хареса сто процентово на всички. Така че това го приемам само като твое лично мнение.

Чао! GManiak

Hello game Maniacs!

Първото нещо, с което започвам моето малко писъмце, са хвалбите. Списанието е супер отвсякъде. Надявам се, че едно такова суперско списание като вашето (нашето) няма да залезе бързо и ще доживее поне апокалипсиса (не че имам надежди, че ще го преживее, но все пак). **Не си мислете, че ще минете само с хвалби.** На дневен ред са критиките. Не мога да разбера какво става. Напоследък MASTER GAMES заприлича на списание за action игрите. Искам да кажа, че се наблюдава голям дефицит на ралита и стратегии. А бе хора, по този начин вие разочаровате маниаците на тема спортни коли, високи скорости (откъдето следват красиви преобръщания, нагънати ламарини, натрошени коли и тем подобни), или пък на тема потене пред компютъра в опити да намериш начин да сразиш врага на бойното, окървавено от хиляди литри кръв поле.

Деян Панайотов (THE KILLER)

Hello, THE KILLER!

Честно казано съдейки по псевдонима ти, бих казал че харесваш повече екшъните, отколкото ралита и стратегии :-). Ние също сме големи запалянковци на темата ралита. Спомням си как преди години в нашия офис джиткахме Destruction Derby и с месеци не ни омръзна да я играем нонстоп. За съжаление ние не измисляме игрите, а само пишем за тях. Не можем да кажем на производителите, абе ей вие там я направете една супер стратегийка, защото THE KILLER иска да прочете за нея в Master Games. Sorry, бъди сигурен, че ако имаме такава възможност няма да я пропуснем и ще им кажем. **Все пак ще видя какво можем** да направим по твоя въпрос. **ЧАО и успех** в игрите!

GManiak

Greetings from Veliko Tarnovo

Поредният брой на списанието Ви е от класа както винаги, просто нямам думи. Изпращам ви талончето си за вашия INTERGALACTIC COMPUTER, защото такова нещо не се случва всеки ден. Искам да ви попитам нещо. Аз ли ослепявам от многото геймене, защото никъде не видях списанието ви да се продава без диск. Аз просто не се нуждая от него. Разбирам, че в София всеки втори gamer си има домашно супер PC, но все пак това е Велико Търново. А и малкото gamer-и в града разчитат само на Клубовете, които са доста далеч от софийските. Всякакви други суперлативи относно списанието ви са напълно излишни because you are number 1. Но все пак и конкуренцията си я бива. А колкото по-голяма конкуренция има, толкова по-добри ще стават и списанията, а какво по-хубаво от това. И един последен въпрос. Ако се абонирам за Master Games, как ще го получавам? Предполагам, никой не би искал да му направят списанието на баничка и да му го наврат в пощенската кутия. За сега това е всичко от мен и, както казва Арни: Сайонара бейби. BOOM!!!

See you again: Terminator

Здравей, Terminator!

Както, вече казах и преди, и сега, този проблем не е по силите ни да го решим. Така ни порьчват дистрибуторите, а тиража без дискове го увеличихме два пъти. Ще видим отново какво можем да направим по този въпрос. **Абонаментите ги разпращаме чрез пощата,** добре опаковани в пликове. **Е хайде и от мен ЧАО!**

GManiak

Здравейте, Masters of Games!

Направо минавам на въпроса сериозно. **1. Кога излиза първата 3D** стратегия from BG наречена Tzar (иска ми се да я усетя в CD-ROM-а) **2. Радвам се, че дерзаете** за WEB-страница - със сигурност ще бъде "разкъсана" на късчета от нас, феновете на Master Games (в добрия смисъл, разбира се). **Останах при-**

ятно изненадан от факта, че на страниците на това CYBER WORLD списание излиза лицензирана версия на PC-игра на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК... е, и на английски си го бива, но... нали от 50 години се борим за прогрес, а т`ва ако не е прогрес, здраве му кажи... и не го лъжи! **TZAR-а сигурно ще има да властва** и управлява с години наред, съдейки по рекламите, колкото и лаконични да са те. Поживем-увидим! - дето има една приказка... **Няма да правя реклами** на списанието, просто защото всички people сме ЛУДНАЛИ ПО НЕГО. **Айде, чао,** че процесорът ми е на въглища.

Adios от Ajvi

Здравей!

И аз направо минавам на въпроса ти. Надявам се, че скоро ще излезе българската игра Tzar. Мисля, че съвсем скоро ще напишем представяне. Аз също се надявам, че играта ще я бива. Много пъти българите са доказвали, че са умни и изобретателни. Има и много млади момчета, които са много ценени и работят за големи американски компании за игри. Така че не виждам причина да очакваме нещо лошо. Предполагам, че създателите на Tzar имат и финансови причини, които възпрепятстват по скорошното й излизане на пазара. А от друга страна като знам как се измъчихме с адаптирането на Quest for Glory 3, предполагам, че и на тях не им е много лесно, имайки предвид, че досега никой не е правил игра в България. Чао и от мен!

GManiak

Здравейте Master Games,

Казвам се Тодор и съм от Варна. Това е първото ми писмо, което изпращам на редакцията на MG. Искам да ви поздравя, че се справяте много добре. Вашето (нашето) списание е прекрасно. Всеки път го изчитам от корица до корица и чакам с нетърпение следващия брой. За съжаление не се съвместяват списанието и диска, т.е. част от игрите в някой диск ги описвате в следващия брой на списанието и написаното ми става безинтересно. Забелязах, че вече не правите така, но имам предвид всички или повечето игри от диска да се описват в същия брой на списанието. Чудех се, ще може ли да пуснете само диск с всички рубрики от списанието? (Моля отговорете на този въпрос.) **Благодаря, че прочетохте** моето писмо. Чао.

Тодор Костов

Здравей, Тодоре!

Много е трудно да се пише за нещо, което съвсем скоро е излязло, защото това да напишеш статия или рецензия, не е като да напишеш домашното си по литература за един ден. Нали трябва да я изиграеш, после да се напише рецензия, след това да се оформи графично в списанието и т.н. и т.н.. Много нови рецензии не успяват да влязат в поредния брой, защото имаме график в печатницата, който трябва да спазваме стриктно. **За въпросът ти за диска,** не че не е възможно, ами просто не е прието, защото графиките и оформлението са авторски и по този начин ще бъдат много лесни за плагиатстване от хора, които нямат свои идеи.

ЧАО до скив! Gманиак

Здравейте Mgames,

Весела Коледа и Щастлива Нова Година. Пожелавам ви да сте на върха и през новата 1999 г., а защо пък не докато съществувате (надявам се да е много). Може да ви се стори странно, че толкова късно изпращам пожеланията си към вас, ама както казват хората "По-добре късно, отколкото никога".

Прочетох част от FAN`S PAGE. В две писма, които сте публикували, двама ваши фенове се оплакват, че списанието се предлага само с диск. За съжаление и тук в Казанлък е така. Разбрах, че вината не е във вас, ама аз не мога да си го купя, щото пък сме финансово затруднени заради тъпите данъчни служби. Може би това е грешка от моя страна да ви занимавам с глупости, ама ще ви обясня с 2-3 реда за какво става дума. Преди 6 месеца се разделихме с един член от семейството - баща ми (почина). Тогава започнаха да изпращат (как се казват) да плащаме данък сгради. Платихме от името на майка и татко. Обаче сме направили грешка и сега ще ни глобяват, че сме платили от името на починал човек. Ама защо трябва да глобяват мен -17 год. и сестра ми - 13 год. като ние нямаме никакви доходи. Това са глупости, ама така ми тежи тази загуба. Чак сега оценявам какво е да имаш приятели, които са много важни за мен. **А, щях да забравя,** една молба към вас - ако може да получа информация за ВУЗ-овете със специалност компютри. Благодаря ви предварително.

Александър Динев

Здравей, Сашо!

Първо искам да изкажа от името на цялата редакция искрените ни съболезнования за баща ти. Аз също загубих баща си като малък, а наскоро и брат си. Знам колко е трудно и мъчно, когато загубиш близък човек. Казвам ти това всичко, за да знаеш, че напълно разбирам, какво ви е на теб и твоята малка сестричка. За съжаление животът е такъв и рано или късно трябва да се разделим със скъпите ни същества, с които сме свикнали през така краткото ни човешко съществуване. По този повод искам да кажа на всички, които четат тези редове, нека да обичаме, ценим и уважаваме своите родители и близки, защото когато ги загубим един ден, тогава ще е късно да съжаляваме за това, което сме могли, а не сме направили, докато ги е имало. **Моят съвет към теб е** да се държите със сестра ти здраво един за друг и да не се предавате духом. Трябва да се гледа напред в живота и да се прави добро на хората, които са наоколо, за да получите същото. **Предполагам, че списанията без дискове** се изчерпват много бързо. За да не се повтарям излишно, прочети какво съм писал по-горе в отговор на други такива въпроси. **Тъй като мястото ни безкрайно оскъдно,** препоръчвам ти да вземеш един кандидат-студентски справочник и там да откриеш необходимата ти информация.

Чао и не се предавай!
GManiak

Здравейте, MG!

(Колко изтъркано нали) **От доста дълго време** чета списанието ви и допреди няколко месеца ви мислех за най-добрите. Е, вече не мисля, че сте най-добрите, но това не означава, че сте лоши. Напротив, вие правите много готино списание и за да стане още по-добро, ще предложа една рубрика. **Тя е по-различна от останалите,** защото в нея ще се пише за точно определен жанр. Като всеки месец жанрът ще е различен. Например този месец ще се публикуват няколко готини стратегии в реално време, другият месец няколко adventur-а и т.н. може да озаглавите рубриката Place for... или нещо подобно. **Но стига съм бърборил,** че сигурно нямате търпение да си доиграете игричката. **ЧАО!**

the PIRAT

Здравей, the PIRAT!

Надявам се в най-скоро време да промениш мнението си и да върнеш в твоята ранглиста Master Games отново като номер едно. Но дори и да не стане това, ние няма да ти се разсърдим, защото правото на избор е изцяло твой. **Предложението** ти е добро, но засега е трудно осъществимо, поне на този етап. И без това ни е трудно откъм времеви ресурс да правим нещо ново, а все още не сме доизгладили вече свършените неща. Все пак кой ще отрече, че много неща променихме в Master Games за кратко време и трябва да поемем малко дъх. ЧАО!

GManiak

Здравейте всички в MASTER GAMES.

С малко закъснение искам да поздравя за осми март дамите в редакцията на MG. Успехи и сбъднати мечти! **Искам също да ви благодаря и за жеста,** който проявихте, като ми изпратихте липсващия в осми брой календар "99г. Бях страхотно изненадан за отношението ви към един от многото ви фенове. Благодаря! **Съжалявам,** че отново ви занимавам с мой проблем, но в брой 10 отново не намерих **притурката (по-скоро допълнителните осем страници)**.Този брой 10, както и другите преди него купих от будка за вестници и списания в Княжево. Истината е, че го купих още на 23/2 - вторник, много преди да намеря някъде другаде да предлагат този брой. Чак вечерта след работа, когато успях да го разгледам видях, че е без допълнителните страници. **По-ранното купуване, обаче вече втори път се оказва „несполучливо". За мое съжаление не мога да изпратя поредното "талонче за наградка"** и така се разминавам с мечтата си. Вярно, мога да си купя друг брой, но горчивия вкус ще остане. Иначе какво да кажа за брой 10. С прогресията, с която работите сте трудни за стигане, ако изобщо на някой му хрумне да се мери с Вас! Достигайте нови хоризонти!

Златомир Танев

Здравей, скъпи Златомире!

Получихме твоето скромно писъмце и веднага бързаме да му отговорим. Поспециално в момента си общуваш с част от женския екип на списание MG и по-точно с две от страхотните дами - Теди и Пепи. **Най-накрая се добрахме до честта да отговорим на един супергеймър, който единствен се сети да ни поздрави с деня на слугинята, майката и великата любовница.** Всъщност, всичко преди малко казано, беше в кръга на майтапа. Безкрайно сме щастливи, че се сети да ни поздравиш за празника. Преди да започнем сериозната част от писмото, искам да знаеш кои сме ние. Ние специално, сме двете дами, които се занимават с една доста деликатна част от работата по издаването на Master Games. Ние преглеждаме цялата кореспонденция. Когато получим големия куп писма, ние първо ги взимаме от пощата (както се сещаш), след това ги прочитаме и селекционираме, въвеждаме ги в раздел данни и предоставяме за отговори. Е, в интерес на истината за първи път ние двете отговаряме на нечие писмо, поради което сме безкрайно щастливи. **А сега по същество. Първо искаме да ти кажем, че изпращането на календар"99** не представляваше никаква трудност - за нас това е едно от малкото удоволствия и задължения, които извършваме ежедневно. ***По отношение на сериозния ти проблем (той, освен твой е и наш), можем да ти препоръчаме следното: не си купувай повече броеве от будката в Княжево, както и неоригинално опаковани списания. Имаме подозрения, че в печатницата, има недобросъвестни хора, които изнасят без наше знание списания и ги продават на черно.*** След като вземем отпечатани списанията, ние ги доокомплектоваме в редакцията с постери, вестници и талони, те нямат откъде да ги вземат, защото ние ги отпечатваме допълнително на друго място. ***От тук произлиза твоя и на другите наши читатели проблем.*** Обещаваме , че ще направим всичко възможно да предотвратим цялата тази работа и виновниците да си получат заслуженото. **Благодарим за прекрасните думи и искрено ти желаем голям късмет** при изтегляне на печелившия картон от томболата. Не забравяй, че можеш да ни

изпратиш талона и от този брой, за да участваш в тегленето на голямата награда. Надяваме се отново да ни пишеш.

Поздрави от: Теди и Пепи

Здравей, скъпо издание.

Аз съм редовен читател на Вашето списание. За жалост, обаче много късно разбрах за томболата. Аз почти никога не участвам в подобни томболи, но този път е различен, понеже моята мечта е да имам компютър. Но има и още нещо, за което участвам, защото мама трябваше да ми купи компютър за Коледа, но така и не намери време за това. Причината, за която аз не участвам в томболи е, че на мен късмета никога не ми се е усмихвал в такива игри. За това реших поне веднъж да си опитам късмета и ако спечеля ще получа коледния си подарък от вашето прекрасно списание, а и най-съкровената ми мечта ще се сбъдне. Благодаря, че ми прочетохте скромното писмо.

Иван Пройнов - София

Хай, Иване!

С удоволствие, прочетох писмото ти. Щастлива съм да чуя, че си наш редовен читател. Това означава, че харесваш Master Games. Между другото, искам да ти дам един приятелски съвет. Вярвай в себе си винаги, приятелю, и в собствения си късмет. Убедена съм, че ако наистина го правиш искрено, ще ти върви във всичко. Тогава ще се изпълнят и най-съкровените ти мечти. Послушай ме и ще видиш, че и на твоето небе ще има много слънце. Самата аз, да си призная честно, също рядко участвам в томболи, но то е по други причини. Напоследък, обаче, пускам често тото и усещам, че шестицата е вече по петите ми. Затова ще продължа и вярвам, че ще успея някой ден, и то много скоро. Искам да знаеш, че очаквам да продължиш да ни четеш и пишеш. Искрено ще ти стискам палци при изтегляне на томболата и ти желая успех от сърце.

Теди

HELLO GAME MANIACS!

А бе хора, направете нещо по въпроса с доставките на MASTER GAMES във Варна. Януарският брой пристигна едва в средата на февруари. Моля ви се, аз направо съм в паника! Защо ли? Ами нали така ще закъснеят и последните броеве преди тегленето на томболата и няма да мога да ги изпратя. А, щях да забравя да ви попитам нещо свързано с MG CD #3. Говоря за легалната пълна версия на WING COMMANDER: SECRET OPS. Та тази игра изисква код, който е даден като: BOCI-BOCI 3096. Да, обаче-не. Играта не го възприема. Много ще съм ви признателен, ако проверите отново кода.

Деян Панайотов (THE KILLER)

Здравей, THE KILLER!

Не се шашкай, всичко ще бъде наред от тук нататък с доставките на Master Games. **По повод проблемът ти с играта WING COMMANDER: SECRET OPS,** единственото сбъркано в кода, който сме написали е че трябва да напишеш горе само веднъж BOCI, а 3096 на долният ред. Иначе всичко останало си е наред. Бъди сигурен, че от тук нататък няма да имаш проблеми. Чао!

Гманиак&Co.

Здравейте майтапчии :o)~

Добре дошли в рубриката **"ХИТ-ВИЦ ПАРАД"** на MASTER GAMES. Дали ще се разшири и ще стане по-интересна зависи от вас. Очакваме вашите оригинални вицове. **Хммм, поразширихме я но има още мнооого място.... така че...**

п и ш е т е ! ! !

Един човек получил внезапно остра клаустрофобия (за тези, които четат Gamers Workshop - страх от затворени пространства).
Попитали го от какво.
- Возих се в един асансьор с Лара Крофт....

Разговарят един FPS-почитател и един фен на куести.
Първият разгорещено обяснява:
- Играх на Half-Life! Играта е сууууупер!!! А героите са раздвижени по някаква уникална система - скелетна анимация!!!
Адвенчър-маниакът казва:
- Съвсем не е уникална тая твоя система - има я в Grim Fandango.

Тодор Николов, Варна

Програмист има 2 куршума в пищова. И някой му казва, че в стаята се намира Фидел Кастро , Саддам Хюсеин и Бил Гейтс. Питат го кои двама ще застреля. Програмистът отговаря: „Бил Гейтс - с двата". **Bye, bye, CU!**

Поезия

Баба Марта прати вест: да не се изпитва днес. Master Games да се чете, до когато ни се ще!

Александра В. Николова

GM се връща в 3 часа през нощта.
Майка: GM, ти ли си?
GM: Зелотите, зелотите!!! А, мамо ти ли си, здрасти!
Баща: Кой е?
GM: Маринците, маринците!!! О, здрасти татко! **Любомир Сагаев**

GM: Знаеш ли кой е създателят на DOOM?
GM2: НЕ!
GM: Учителя ни по геометрия.

Любомир Сагаев

Отишъл един програмист за пръв път на концерт. След спектакъла слязъл при оркестъра и помолил да види пианото. Когато изсвирил няколко тона, го попитали как му се струва.
- Супер е, само дет' клавишите не са надписани. Най-гот е обаче, че Shift-а е отдолу.

Ето и един мръсничък:
Била проведена анкета сред американките. „Бихте ли спали с Бил Гейтс и защо?" 99% отговорили:
- Не, защото хем му е микро, хем мек....

Константин К. Томанов, София

- Колко програмисти са нужни, за да завъртят една крушка?
- Николко. Това е хардуерен проблем!

Даниел Иванов Мяшков

Един ламер попитал момче, което твърди, че е голям хакер, но всъщност е абсолютен игроманяк, за какво служат бутоните Alt I Control. След кратък размисъл мнимият хакер отговаря: „Значи, ако нямаш джойстик с Control стреляш, а с Alt скачаш".

Мутра се обляга на стена: стената пада. Какъв е изводът??? По-умният отстъпва.

GM: Имате ли DEEP HUNTER?
Управител: Не
GM: А WORMS?
Уп.: Не
GM: А SUBCULTURE?
Уп.: Детската градина е отсреща!

Любомир Сагаев

Аз, фен на списанието и заклет гейм маниак заявявам, че желая да се абонирам за ❑ 3 месеца; ❑ 6 м.; ❑ 12 м. или ❑ завинаги. */забележка: да се зачеркне желанието в квадратчето/*

Цени без/със CD: 3 месеца - 7 900/20 800 лв.; 6 м. - 15 000/40 000 лв.; 12 м. - 28 800/78 000 лв.

Трите имена на геймъра

Точен адрес: гр/село ..... код ..... област .....

община ..... ул. .....

№ ..... бл. ..... вх. ..... ет. ..... ап. ..... тел.: .....

ПОЯСНЕНИЕ: Талона изпратете на АДРЕС: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2, фирма "ДАРТ-СОФИЯ", за списание MASTER GAMES. Лептата за абонамента изпращайте с пощенски запис на същия адрес. Попълвайте талончето четливо!

ТАЛОНИУМ ЗА АБОНАМЕНТ за MASTER GAMES - 1999

ТАЛОНЧЕ ЗА ОБЯВКА

Име ..... фамилия ..... възраст ..... г.

адрес,град .....

тел./ e-mail ..... име на подрубриката ..... (търси/предлага).

Забележка: да се подчертае.

Текст: .....

.....

Клубове представени от Master Games в София:

"WIZARD"
ул. "Граф Игнатиев" 21, тел.: 981 7700

ПРИ "ПАЯКА"
ул. Солунска 34 (партера), тел.: 891 130

"МЕДЕЛИН"
"Младост 1", бл. 34

"VR"
ул. "Кирил и Методий" 4

"КОМПЮТЪР ГЕЙМС"
ул. "Неразделни"2

"GAME NET"
бул. "Е. Георгиев" (до Орлов мост)

"MULTIPLAYER"
ул. "Хан Аспарух" 49А, ап.3

"СИНИЯ СЛОН"
кв. "Хиподрума", ул. "Урвич"
бл.39, вх. Б, тел.: 521 994

"ЛЕГИОН"
Пл. Славейков 9 (безистена)

"STARCRAFT"
ул. "Стефан Караджа"
12/партер/, тел.: 988 1006

"МРЕЖАТА"
ул. "Гурко" 13

Клубове представени от Master Games в провинцията:

"ГАЛАКТИКА КИБЕР"
Габрово

"ISI INTERNET"
Пловдив

"CGN"
Бургас - улицата над
ресторант "Афала"

"FIRENET"
ул. "Александровска" 94
Бургас

MASTER GAMES

Талон за участие в томболата на MASTER GAMES

Изпратете този талон обратно на следния адрес:
гр. София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Получател: "Дарт - София" ООД за списание "MASTER GAMES"

Име: ..... Презиме: ..... Фамилия: .....

ЕГН: ..... код/тел.: ..... e-mail: .....

Адрес: град/село: ..... община: ..... област: .....

ул. ..... бл. ..... ет. ..... ап. .....

За да имате по-големи шансове да спечелите този супер компютър от последната страница, изпращайте вашите талони редовно от всеки брой на списанието. Ограничение няма. Всеки може да изпрати неограничен брой оригинални талончета за участие в томболата на MASTER GAMES. Тегленето на наградата ще бъде извършено в началото на април. Подробности очаквайте в следващите броеве.

Моля попълнете точно и четливо талончето!

Здравейте всички вие фенове на класациите.

Знаете ли какво ново се случи през последния месец ? Веднага ви казвам, **че в челната десятка всичко** е съвсем ново. **Starcraft отново** царува на лидерското първо място. Ликувайте фенове! Временното лидерство на **Carmageddon** миналия месец явно **амбицира противниковия тим** и ето резултатите са налице. **Blood 2 пада от второ на трето място** ... засега. А на кое място се е срутил DUNE 2000 просто **ме е срам да ви кажа.** Вижте сами. Останалите "пациенти" са си **горе-долу по местата,** или казано по-точно там където вие самите сте ги класирали. **И не забравяйте, че от нас нищо не зависи.** Играйте повече и ни пишете веднага за да **кажем на всички читатели какво харесват и какво не** българските фенове на игри.

Ето я и нейно величество ВАШАТА КЛАСАЦИЯ!

BG TOP 20

Място	Име	Точки
1	STARCRAFT	1323
2	AGE OF EMPIRES	1092
3	BLOOD 2	1162
4	CARMAGEDDON 2	1246
5	COMMANDOS	1120
6	TOMB RAIDER 3	1232
7	FALLOUT 2	1085
8	NEED FOR SPEED 3	665
9	CAESAR 3	903
10	FIFA 99	868
11	HERETIC 2	1022
12	HALF-LIFE	588
13	GRIM FANDANGO	567
14	QUAKE 2	679
15	HEROES OF M&M 2	490
16	SIN	441
17	DIABLO HELLFIRE	553
18	SETTLERS 3	308
19	WARCRAFT 2	427
20	UNREAL	350

Най-добри игри за Multiplayer

Място	Име	Точки
1	STAR CRAFT	354
2	SIN	159
3	AGE OF EMPIRES	142
4	HALF-LIFE	124
5	CARMAGEDON 2	106
6	BLOOD 2	89
7	QUAKE 2	71
8	CARMAGEDON	53
9	BLOOD	35
10	UNREAL	18

Най-очакваните нови игри на пазара:

Място	Име	Точки
1	AGE OF EMPIRES 2	1328
2	DIABLO 2	1204
3	DUKE NUKEM FOREVER	956
4	HEROES OF M&M 3	903
5	WARCRAFT 3	814
6	BALDUR'S GATE	566
7	TZAR	513
8	JAGGED ALLIANCE 2	336
9	HOMEWORLD	319
10	QUAKE 3	212

НАЙ-ДОБЪР ЕКШЪН:

Място	Име
1.	UNREAL
2.	HALF-LIFE
3.	BLOOD 2
4.	TOMB RAIDER 3
5.	QUAKE 2
6.	SIN
7.	JEDI KNIGHT
8.	HEXEN 2
9.	MORTAL COMBAT 4

Игрите, които не извадиха късмет:

Място	Име	Точки
21	BALDUR'S GATE	245
22	DELTA FORCE	322
23	DUNE 2000	224
24	SANITARIUM	224
25	MORTAL COMBAT 4	224
26	FINAL FANTASY 7	217
27	CIVILIZATION 2	210
28	WORLD CUP 98	147
29	BROOD WAR	143
30	CRASH 1-3	141
31	MIGHT AND MAGIC 4	140
32	ARES RISING	133
33	JEDI KNIGHT:DF 2	133
34	MEDI EVIL	133
35	GRAND PRIX 2	126
36	TIME KRISIS	126
37	ALPHA CENTAURI	119
38	SHADOWS OF THE EMPIRE	119
39	THIEF	119
40	GET MEDIEVAL	112

НАЙ-ДОБРА СТРАТЕГИЯ:

Място	Име/Производител
1.	STARCRAFT
2.	AGE OF EMPIRES
3.	CAESAR 3
4.	SETLERS 3
5.	WARCRAFT 2
6.	WARCRAFT
7.	DUNE 2000
8.	MAX 2
9.	LANDS OF LORD
10.	MECH COMMANDER

to: Vsichki fan-ove na MG :o))))
subject: Ochakvame po-goliama aktivnost ot vas :o(
RE: Вашето списание става все по-Ваше и по-Ваше :o)

Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!! ***GМаниак***

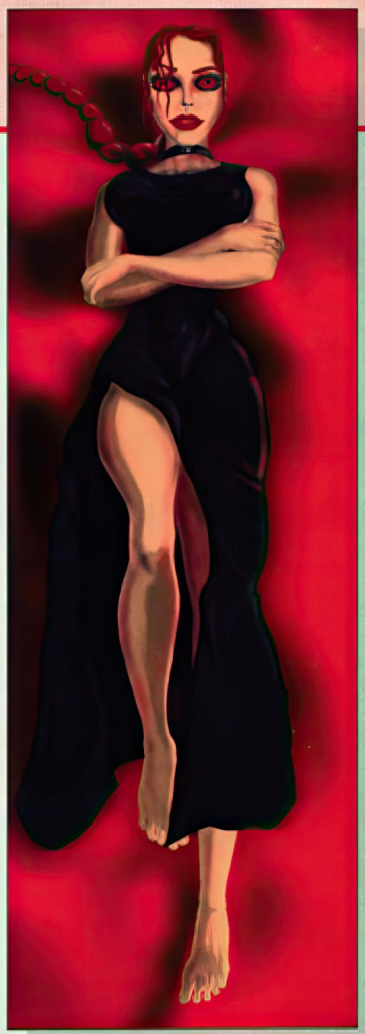
Драги фенове, :o(

Пак изпуснахме влака.
Пак ви молим за извинение.
Пак няма да откриете BG MADE в MG CD#11).

В бегъл опит за компенсация увеличихме обема на рубриката във Вашето списание. Благодарим горещо на всички участници - сегашни и бъдещи. Дерзайте :o)

Рисувайте, композирайте, пишете, мислете, пращайте

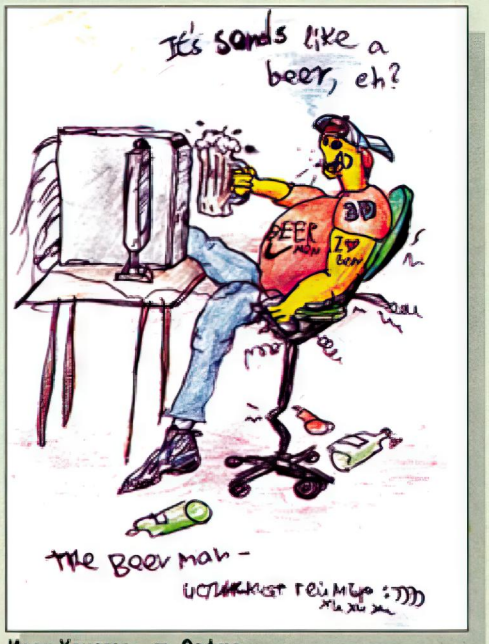
Никола Апостолов - гр. Несебър



MoreGoTTT - гр. Варна

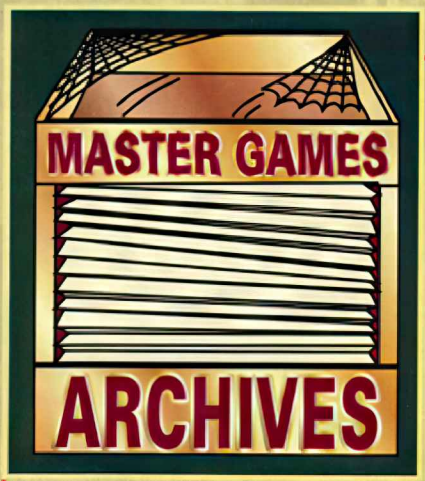
Иван Благоев - гр. София

Никола Апостолов - гр. Несебър



Иван Христов - гр. София

Григор Минчев от гр. Свищов
Ви е подготвил 9 (девет) нови мисии за **StarCraft: Brood War** (предишните 7 са в MG CD#9). Ще ги получите в следващия **MG CD#12.** Мисиите са трудни и седем от тях за **multiplayer** 2-4 играча.



В ARCHIVES ще откривате информация за игрите, които сме публикували в NO EXIT и TIPS & TRICKS. Тези броеве можете да получите с писмо-заявка + пощенски запис адресиран до нашата редакция. Укажете точния си адрес и кои броеве желаете да получите.

Нулев брой 1 900лв.

BLADE RUNNER * NBA' 98 * CARMAGEDDON * DUNGEON KEEPER * TEST DRIVE 4 * UPRISING * TOMB RAIDER 2 * AHX - 1 * MYTH * TUROK - the dinosaur hunter

Първи брой 2 000 лв.

THE DIG * PHANTASMAGORIA * PHANTASMAGORIA 2 * NOVASTORM * BLOOD * AFTERLIFE * G - NOME * OUTLAWS * EXCEL 97 * COREL DRAW 4.0 * MONSTER TRUCK MADNESS * ZORK NEMESIS * US NAVY FIGHTERS * HYPER BLADE * INTERSTATE'76 * VIRTUA FIGHTER 2 * LONGBOW 2 * NIGHT CREATURES * STEEL PANTHERS 3 * TOMB RIDER 2 * X-WING VS * CHASM * MASS DESTRUCTION * JOINT STRIKE FIGHTER * REBEL MOON RISING * F 22 RAPTOR * IGNITION * LONGBOW 2 * SCREAMER RALLY * BALLS OF STEEL * TOCA TOURING CAR * FLIGHT UNLIMITED 2 * MAGESPLAYER * SUBCULTURE * DARK EARTH * G-POLICE * NHL BREAKAWAY 98 * MEN IN BLACK * CHAOS ISLAND * CONSTRUCTOR * GRAND THEFT AUTO

Втори брой 1 900 лв.

LAST BRONX * VIRTUA FIGHTER * FALLOUT * DREAMS TO REALITY * TOMB RAIDER 2 * JACK ORLANDO * MYTH * POWERBOAT * SEVEN KINGDOMS * DEFIANCE * WORMS 2 * JEDI KNIGHT - MISTERS OF THE SITH * WING COMMANDER * STEETS OF SIMCITY * PANDEMONIUM 2 * DIABLO HELLFIRE * LIFEFORCE TENKA

Трети брой 2 100 лв.

BATTLEZONE * THE NEVERHOOD * TOMB RIDER 2 * SW REBELLION/IMPERIUM/ * SW REBELLION/REBELLIANCI/ * DIE BY THE SWORD * BLACK DAHLIA * COMANCHE 3 * QUAKE 2 * UBIK * REDLINE RACER * STARCRAFT * NIGHTMARE CREATURES * PANDEMONIUM * POSTAL * BETRAYAL IN ANTARA *. AGE OF EMPIRES * TEST DRIVE OFF ROAD

Четвърти брой 2 200 лв.

DIABLO * STARCRAFT * FROGGER 3D * OUTWARS * DEER HUNTER * ARMY MEN * VIRTUAL POOL 2 * INCOMING * JEDI KNIGHT * SPEC OPS * FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98 * DEFIANCE * LORDS OF MAGIC

Пети брой 2 300 лв.

UNREAL * MOTORHEAD * SHADOWMASTER * FORSAKEN * JAZZ JACKRABBIT 2 * SPEC OPS * LIBERATION DAY * ARMORED FIST 2 * STARCRAFT /PROTOSS/ * STARCRAFT /ZERGS/

Шести брой 2 300 лв.

MECH COMMANDER(1) * BATTLEZONE * MORTAL COMBAT 3 * MORTAL COMBAT 4 * DIE BY THE SWORD * TUBE * TEST DRIVE 4 * FINAL FANTASY 7 * TWISTED METAL 2 * REDLINE RACER * DOMINION * MIGHT AND MAGIC IV * MECH COMMANDER * TRIPLE PLAY '99 * WAR GAMES * CAPITALISM PLUS * HOUSE OF THE DEAD * OUTWARS * COMMANDOS: BIHIND ENEMY LINES * RAINBOW SIX * NAM * ICARUS * GET MEDIEVAL * ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER * WARHAMMER: DARK OMEN * NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Седми брой 2 400лв.

MECH COMMANDER(2) * FINAL FANTASY 7 * DIE BY THE SWORD * SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION * WARCRAFT 2 * SMALL SOLDIERS * ARES RISING * TOTAL DISTORTION * CASTLE OF THE WINDS * AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME * DARK RIFT * FLESH FEAST * GEX * RAYMAN 1 * DESCENT: FREESPACE * TRIBAL RAGE * BIRD HUNTER:WATERFOWL EDITION * HARDWAR * TAKE NO PRISONERS * POWERSLIDE * NHL '99 * M.A.X. 2 * INCUBATION * SIN(DEMO) * THE CURE OF MONKEY ISLAND * LODE RUNNER 2 * HEXPLORE * VANGERS * MIGHT & MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN * REDNECK: RAMPAGE RIDES AGAIN * RAGE OF MAGES * STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD

Осми брой 2 500лв.

COMMANDOS * BLOOD 2 * QUEST FOR GLORY * DELTA FORCE * GUNMETAL * CENTIPEDE 3D * MISSING IN ACTION * TRESPASSER * HERETIC 2 * HOUSE OF THE DEAD * DARK COLONY * COLIN MCRAE RALLY * THE FIFTH ELEMENT * ESCAPE: OR DIE TRYING * SPEARHEAD * H.E.D.Z. * F-16 MULTIROLE FIGHTER

Девети брой 2 600лв.

KING'S QUEST 8 * TOMB RIDER 3(1) * WARGASM * TOMB RIDER 3 * POPULOUS: THE BEGINING * INDEPENDENCE WAR (I-WAR) * S.C.A.R.S. * SIN * GET MEDIEVAL * CARMAGEDDON (DEMO) * HERETIC 2 * RAILROAD TYCOON 2 * BLOOD 2 * AGES OF EMPIRES: RISE OF ROME

Десети брой 2 700лв.

THIEF: THE DARK PROJECT * TOMB RIDER 3 (2) * CARMAGEDDON 2 * WARLORDS 3 * ALPHA CENTAURI * HALF-LIFE * REDGUARD * SIMCITY 3000 * STAR WARS: ROGUE SQUADRON * MONTEZUMA'S RETURN * KKND 2:KROSSFIRE * KING'S QUEST:MASK OF ENTERNITY

Master Games CD #1

TOP NEWS: ABE'S EXODUS, AXIS & ALLIES, CAESAR 3, CLUEDO 2, D.JUMP, DAIKATANA, EARTHWORM JIM 3D, FIGHTER LEGENDS, FORCE COMMANDER, GABRIEL KNIGHT 3, GANGSTERS, GLOVER, INDIANA JONES 3D, LANDS OF LORE III, M.I.A., MACHINES, MYTH 2, OMIKRON, POWERSLIDE, PRINCE OF PERSIA 3D, SHADOWMAN, SLAVE ZERO, SPACE BUNNIES MUST DIE, STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY, STARCRAFT: BROOD WARS, STARSIEGE TRIBES, THRUST, TWIST & TURN, TRESPASSER, VIGILANCE, WARLORDS 3, WARZONE, WORLD AIR POWER HOT GAME DEMOS: 5 ELEMENTS MASTERS, ARES RISING, ASTROROCK 2000, BEAST WARS, COMMANDOS, FINAL FANTASY 7, GEX 2: ENTER THE GECKO, GRIM FANDANGO (NP), HARDWOOD SOLITAIRE II, INTERVENTION (NP), IZNOGOUD, KNIGHTS AND MERCHANTS, M.A.X. II, N.I.C.E. 2, PHARAOH'S ASCENT, QUEEN: THE EYE, S.C.A.R.S., STARCRAFT, SUPER MATCH SOCCER, SUPER TOURING CARS, SWAT 2, TOTAL SOCCER, TROPHY RIVERS, VIRUS, WARLORDS 3X, YOU DON'T KNOW JACK 3 *Плюс повече от 30 FAQ текста, 50 cheat програми (!), 50 Patches, Shareware и още нещо !!!*

Master Games CD #2

TOP NEWS: BLACK AND WHITE, CONFLICT OF NATIONS, DETHKARZ, DOMINANT SPECIES, INTERSTATE 82, NBA 99, NHL 99, ODT, RING, SEGA RALLY 2, SKULLCAPS, SOLAR, TOMB RAIDER 3, VIKINGS SAGA HOT GAME DEMOS: CAESAR III, CARMAGGEDON 2, CROP CIRCLES: ESCAPE FROM PLANET 3, EVIL CORE: THE FALLEN CITIES, GUNMETAL, HOPKINS FBI, CHARTBUSTER, ISRAELI AIR FORCE, JAGGED ALLIANCE 2, MEDIEVAL, MOTOCROSS MADDNESS, NCAA FOOTBALL 99, NEED FOR SPEED 3, RAGE OF MAGES, RAINBOW SIX, RETURN FIRE 2, SENTINEL RETURNS, TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF, V2000, ZEUS + 10 SOLUTIONS

Master Games CD #3

TOP NEWS: AKOLYTE, AMEN, ARMADA, BABYLON 5, BAJA 1000 RACING, COMBAT FLIGHT SIMULATOR, CRUCIBLE, DARKSTONE, DESCENT 3, DIABLO 2, DUKE NUKEM FOREVER, ELYSIUM, ENFORCE, EVERQUEST, EXPENDABLE, FIRETEAM, GIANTS, GOOD AND EVIL, HAB12, HEAVY GEAR II, HERETIC 2, INDIANA JONES 3D, MALKARI, NOCTURNE, NORTH VS SOUTH, REVENANT, RUUD GULLID STRIKER, SEPTERRA CORE, SHADOWS OF REALITY BLACKOPS IN THE YEAR 2078, SLAVE ZERO, TEST DRIVE 5, TEST DRIVE OFFROAD 2, THIRD WORLD, URBAN CHAOS, WARGASM, WES CRAVEN'S PRINCIPLES OF FEAR, WRATH, ZAX HOT GAME DEMOS: 101 NORMANDY, ABE'S EXODUS, DELTA FORCE, DETHKARZ, DOMINANT SPECIES, ENEMY INFESTATION, ESCAPE ODT, HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY, MONACO GRAND PRIX SIMULATION, MORPHEUS, POPULOUS 3, POWERSLIDE, SPEED BUSTERS, SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION, THE CREED, VIPER RACING HOT GAME REVIEWS: 101 NORMANDY, DELTA FORCE, DETHKARZ, DOMINANT SPECIES, O.D.T., HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY, POPULOUS 3, POWERSLIDE, SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION, WING COMMANDER: SECRET OPS + 18 PATCHES + 67 CHEATS + 11 SOLUTIONS

Master Games CD #7

HOT GAME DEMOS: AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME, BLOOD 2: THE CHOSEN, COLIN MCRAE RALLY, FUTURE COP, HERETIC 2, MAD TRAX, MADDEN NFL 99, MAGIC AND MAYHEM, NHL 99, NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY, PINBALL ARCADE, RED BARON II, ROBOSAURUS VS. THE SPACE BASTARDS, TOMB RAIDER 3, TRESPASSER, VEGAS GAMES 2000, WARGASM!, WWII FIGHTERS TOP NEWS: ANACHRONOX, BLACKSTONE CHRONICLES, CRUCIBLE, DARK VEGEANCE, FATAL ABBYS, FLY!, GALLEON, GANGSTERS, INERTIA, LADY, MAGE AND THE KNIGHT, PANZER ELITE, PRO PILOT 99, REQUIEM: AVENGING ANGEL, STAR WARS - CALL OF THE FORCE, STARSIEGE: TRIBES, TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS, UPRISING 2 - LEAD AND DESTROY + 16 PATCHES + 36 CHEATS + 6 SOLUTIONS + 12 SHAREWARE

Master Games CD #8

HOT GAME DEMOS: ASHGAN, DEER AVENGER, DESCENT 3, HEAVY GEAR 2, JAKKAL, KLINGON HONOR GUARD, MASK OF ETERNITY, MICROSOFT GOLF 1999, MIG29, REDGUARD, REQUIEM: AVENGING ANGEL, RIVAL REALMS, RUTHLESS.COM, SETTLERS 3, TEST DRIVE 5, TEST DRIVE: OFFROAD 2, THIEF: THE DARK PROJECT, TINY TRAILS, UPRISING 2, WARZONE 2100 TOP NEWS: ANACHRONOX, BATTLE OF BRITAIN, BRAVEHEART, LANDS OF LORE 3, OMIKRON: THE NOMAD SOUL, PLANETSCAPE: TORMENT, RE-VOLT, SHADOWMAN, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, STARCRAFT: BROOD WAR, THE LONGEST JOURNEY, TUROK 2: SEEDS OF EVIL + 32 CHEATS + 13 PATCHES + 19 SOLUTIONS + 9 SHAREWARES

Master Games CD #9

TOP NEWS: BATTLE OF BRITAIN, BENEATH, DIABLO 2, ELYSIUM, EXPENDABLE, GIANTS, KINGPIN, OUTCAST, SHOGUN: TOTAL WAR, SLAVE ZERO, STARTREK: KLINGON ACADEMY, SYSTEM SHOCK 2, TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS, WHEEL OF TIME, X-WING ALLIANCE HOT GAME DEMOS: AFL 99, ANNO 1602, BRIAN LARA CRICKET, DAWN OF ACES, DEAD RECKONING, EXCESSIVE SPEED, FIFA 99, GANGSTERS, GRUNTZ, MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER 99, MYTH 2, NFL BLITZ, REDLINE, RESIDENT EVIL 2, SID MEIER'S ALPHA CENTAURI, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TONIC TROUBLE, VR BASEBALL 2000, WARHAMMER 40.000: CHAOS GATE HOT GAME REVIEWS: UPRISING 2, FALCON 4, XGAMES PRO BOARD, X-WING COLLECT, TOP GUN, WESTERN FRONT + 61 CHEATS + 16 PATCHES + 26 SOLUTIONS + 7 SHAREWARES

Master Games CD #10

FULL GAME: QUEST FOR GLORY 3(english version) TOP NEWS: DAIKATANA, DARKSTONE, DRAGONFLIGHT, MIDTOWN MADNESS, NAPOLEON, ONI, RALLY CHAMPIONSHIP 99, SHADOW COMPANY, SPEC OPS 2, STEEL REBELLION, SWORDS & SORCERY, TEAM FORTRESS HOT GAME DEMOS: ACTUA SOCCER 3, AUSTRALIAN CRICKET CAPITAIN, TUROK 2: SEEDS OF EVIL, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, DEER HUNTER 2, EXTREME TRIAL MOTOCROSS, FIELD AND STREAM TROPHY BASS, HOYLE CASINO 99, IMPERIALISM II, LINKS LS 99, MIKE STEWART'S PRO BODYBOARDING, NEWMAN HASS RACING, PROPILOT 99, ROLLERCOASTER TYCOON, SIM CITY 3000 HOT GAME REVIEWS: NAVY SEALS, SOUTH PARK, ANNO 1602, BATTLEGROUND PATCHES: BALDUR'S GATE, VIPER RACING, MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION II 1.04, FALLOUT II 1.02D, PRO PILOT 99 1.01, NHL HOCKEY '99 ROSTER PATCH, GANGSTERS 1.05, NEED FOR SPEED III 1.02, THIRD MILLENIUM 1.07, GRIM FANDANGO 1.01, MYTH II: SOULBLIGHTER 1.1, NIGHTMARE CREATURES 1.2, RAILROAD TYCOON II 1.05, HALF LIFE 1.0.0.8, DUNE 2000 1.06, KLINGON HONOR GUARD 1.1, KINGS QUEST VIII: MASK OF ETIRNITY 1.0.0.2 CHEATS: BEYOND TIME, BIG RACE, BLACKSTONE CHRONICLES, BLUE FORCE, BRODDWARS, CARMAGGEDON 2, CIVILIZATION 2, CYDONIA, EXTREME G, FABLE, FALLOUT 2, GRIM FANDAGO, KING QUEST 8, KING QUEST: THE MASK OF ETHERNITY, MORPHEUS, NATURAL FAWN KILLERS, OUTRAGE, PAX IMPERIA 2, QUEST FOR GLORY 5, REDJACK, SPINS, ULTRA FIGHTERS SOLUTIONS: BALDUR'S GATE, BEAVIS & BUTT-HEAD DO U, BRUNNHILDE, FAERY TALE ADVENTURE, FORBIDDEN CITY, GEX ENTER THE GECKO, HALF LIFE, QUEST FOR GLORY V, TEMUJIN, THIEF THE DARK PROJECT, TUROK 2, WORMS WEAPON GUIDE SHAREWARE: 2000 TOOLBOX, CLICK & PASTE, CLICK AND PASTE TYPING ELIMINATOR, POWERBAR, PRIVATEBOOKMARK, VIRUS DEFINITION FILE FOR MCAFFEE 4.X + 120 FAQ

МОДЕМИ И ИНТЕРНЕТ

КАКЪВ МОДЕМ НИ ТРЯБВА?
КАК РАБОТЯТ?
КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВАТ МОДЕМИТЕ?

(Продължение от брой #10)

Протоколи за компресиране на предаваните данни

За ускоряване на предаването на данни се използват специални протоколи, позволяващи компресиране на предаваната информация. Предаващият модем компресира данните и в такъв вид те преминават през телефонната линия и се приемат от другия модем. Приемащият модем възстановява данните в съответствие с протокола за компресиране и ги предава към компютъра. **При** използване на модем с хардуерна поддръжка на протоколи за компресиране на данни се налага скоростта на COM-порта, към който е включен модема, да бъде настроена на по-висока стойност от тази на работа на модема. Ако модемът работи със скорост 2400 бит/с, то скоростта на COM-порта може да се настрои на 9600 бит/с. Най-разпространените протоколи за компресиране от този вид са: Microcom-MNP5 и MNP7, а също и V.42bis.

Протоколи MNP

MNP (Microcom Network Protocol) - серия от най-разпространените хардуерни протоколи за корекция на данни и компресиране на информация на фирмата Microcom. По-долу са дадени някои протоколи с техните характеристики: ***MNP1*** - протокол за корекция на грешки, предназначен за модеми, предаващи информация в асинхронен полудуплексен режим. Това е най-простият вид протокол. Той е с малка ефективност и повечето съвременни модеми не го поддържат. ***MNP2*** - протокол за корекция на грешки, поддържащ асинхронен дуплексен режим за предаване на данни. ***MNP3*** - протокол за корекция на грешки, поддържащ синхронен дуплексен режим за предаване на данни. ***MNP4*** - протокол за корекция на грешки, поддържащ синхронен дуплексен режим за предаване на данни. Осигурява по-голяма ефективност, отколкото протоколите MNP2 и MNP3. Този протокол може да изменя размера на блоковете на предаваните данни при промяна на броя на грешките по линията. При нарастване на броя на грешките размерът на блока се намалява, като с това се увеличава вероятността за успешно преминаване на отделните блокове. ***MNP5*** - протокол, използващ прост метод на компресиране на предаваната информация. Символите, които често се срещат в предавания блок, се кодират в последователност от битове с по-малка дължина, отколкото рядко срещащите се символи. Допълнително се кодират дълги последователности от еднакви символи. Обикновено при тази обработка текстовите файлове се компресират до 35% от изходната си дължина. Разбира се, ако предавате данни, които вече са компресирани с ARJ, PKZIP или друг архиватор, в повечето случаи те не се компресират от модема. Ако все пак модемът се опита да компресира вече архивирани данни, то обемът на предаваната информация ще нарасне. ***MNP6*** - протокол, който допълва протокола MNP4 с автоматично превключване между дуплексен и полудуплексен режим за предаване в зависимост от типа на предаваната информация. Този протокол осигурява съвместимост с протокола V.29. ***MNP7*** - протокол, който в сравнение с протокола MNP5 използва по-ефективен метод за компресиране на данни. ***MNP9*** - протокол, който използва стандарта V.32 и съответен метод за работа, осигуряващ съвместимост с нискоскоростни модеми. ***MNP10*** - протокол, предназначен за осигуряване на връзка при линии със силен шум. Стабилността на връзката се постига за сметка на многобройни повторения на опитите за установяване на връзка, изменяне на дължината на пакетите и скоростта за предаване в съответствие с нивото на смущения по линията. **Всички** протоколи MNP са съвместими помежду си, но в посока отдолу нагоре. При установяване на връзка се избира най-високото възможно ниво от MNP протокола. Ако един от свързващите модеми не поддържа протокол MNP, тогава модемът работи без него.

Стандарт CCITT V.42

След разработените от Microcom протоколи за корекция на грешки MNP, Международният консултативен комитет по телеграфия и телефония създаде свой собствен стандарт, CCIT V.42. Модемите, съответстващи на този стандарт, са по-устойчиви и осигуряват по-голяма производителност от модемите, поддържащи протоколите MNP. Стандартът V.42 включва в себе си протоколите MNP2 - MNP4, за да може да осигури съвместимост със старите модеми, както и протокола за корекция на грешки LAPM (Link Access Procedure for Modems). Този протокол се използва само в случаите, когото модемът се е свързал с друг модем, поддържащ V.42.

Стандарт CCITT V.42bis

Протоколът на V.42bis използва метод на компресиране, при който се определя честотата на появяването на отделни символни групи и те се заменят с последователности от символи с по-малка дължина (токени). Този алгоритъм за компресиране се нарича Limpel-Ziv. Модемите, работещи с протокола V42.bis, имат по-добро компресиране на данните от модемите, поддържащи MNP5. Ако предаваните данни не съдържат излишък, алгоритъмът Limpel-Ziv не компресира информацията, а я предава в изходния й вид.

Стандарти CCITT за факс-модеми

Факс-модемите са по-сложни устройства от обикновените модеми. Тъй като са предназначени за обмен на факсове с факсови апарати, те трябва да поддържат всички протоколи, с които работят факс-апаратите. Необходимо е факс-модемът като минимум да поддържа един стандарт CCITT за предаване на данни по телефонна линия _ V27ter, V.29 или V.17. **Протоколът V.21** е твърде бавен и се прилага само в етапа на установяване на връзката. По-нататък започват да работят протоколите V.17, V.27ter или V.29. Те са значително по-бързи и осигуряват приемане или предаване на факс в полудуплексен режим. **Използвани** самостоятелно, тези протоколи са недостатъчни за обмен на факсове. Факс-модемът трябва също така да съответства на стандарта CCITT.4 и T.30.

Стандартът CCITT.4

определя различните параметри на факс-апаратите: размера на листа на предавания документ, разделителната способност, направлението на сканиране на документа, алгоритъма за компресиране на предаваната графична информация.

Стандартът CCITT.30

регламентира процедурата за установяване на връзка, параметрите на връзката, предаването на образа на документа и приключването на връзката. **В допълнение** към разширените AT-команди, факс-модемът трябва да поддържа набор команди за клас 1 и клас 21, предназначени за управление на факсове.

Стандарт V.90

През 1998 година 3Com Corporation и IBM Global Services анонсираха достъп до Internet чрез използването на модем по стандарта V.90, 56Kbps. Така беше отговорено на потребителското търсене за стандарти на база достъп 56K. За целта IBM ъпгрейдва повече от 400 мрежови точки. **Технологията** 56Kbps се отнася само до скоростите на даунлодване и изисква съвместими модеми при сървърите. Всички продукти V.90 са в състояние да даунлодват при скорости 56Kbps. Поради строгите правила на FCC обаче, които налагат ограничения на силовия изход на модемите на провайдерите, фактическите скорости на даунлодване са ограничени до 53 Kbps. Действителните скорости могат да варират в зависимост от състоянието на телефонната линия. Ъплодването се прави при скорости до 31.2 Kbps. Необходим е модем V.90, аналогова телефонна линия, Internet провайдер или корпоративен хост сайт с технология 56K.

Какъв модем е подходящ за нашите телефонни линии?

На пазара в момента се продават най-различни модели модеми. Ще се спрем на най-продаваните, които са на USRobotics и Rockwell. Какъв модем да се избере зависи от това с каква телефонна линия разполагате. За

HARDWARE SOFTWARE

цифровите линии са подходящи модемите на USRobotics, но вероятността да ви се разпада връзката е по-голяма. Най-продавани са модемите с чипсет на Rockwell. Те имат по-широка честотна лента от тези на USRobotics, което ги прави много по-стабилни, особено ако телефонната ви линия е аналогова. Същите модеми са два пъти по-евтини от тези на USRobotics. За двойно по-ниска цена получавате по-добро качество! Не забравяйте: фирмите, които продават модеми, трябва да имат сертификат за тях от Комитета по далекосъобщения!

Какво ни трябва за игра в мрежа по Интернет?

Трябва да имате бърз модем - минимум 33600Kbps, и провайдер с много добра връзка с Интернет. Малко фирми имат такава връзка, така че фактически играта е почти невъзможна. Причината е най-вече в лошата връзка по нашите телефонни линии.

Стандарт	*Скорост на предаване (бит/с)*
V.21	*200*
V.27ter	*2400, 4800*
V.17	*9600, 14400*
V.29	*7200, 9600*
V.27bis	*4800*

Речник на термините, използвани в Интернет

@ ("AT" symbol, т.е. символ "маймунско А") - символ, който се използва в адреса за електронна поща на потребителя и отделя идентификатора/името на потребителя от името на домейна.

Backbone - магистрала, гръбнак на мрежа, опорна мрежа. Най-високото ниво в една йерархична мрежа, представляващо съвкупност от високоскоростни канали, които пренасят голям обем информация.

Bookmark (Navigator), **favorites** (IE) - отметка, бележка, указател. Позволява на потребителите да съхраняват и подреждат в ясен вид най-често използваните от тях адреси.

Domain - домейн, област, зона. Използва се за "идентифициране" на отделен компютър, отдел, организация или мрежа от компютри.

Download, dload - прехвърляне, копиране. Прехвърляне на информация (файл, програма, документи) от машината, с която е установена комуникационна връзка, в компютъра на клиента.

Upload - Обратното на download т.е. прехвърлянето на информацията става от клиента към отдалечената точка.

Electronic mail, e-mail, email - електронна поща. Система за пренасяне на съобщения, подобна на традиционната поща. Главната разлика между тях е, че електронната поща е много по-надеждна, по-евтина и по-бърза. Недостатъкът й е, че с нея не може да изпращате колети :). Това е и най-разпространената услуга в Интернет.

Freeware - безплатен софтуер. Програми, които са freeware, могат да бъдат копирани, използвани и разпространявани без ограничение.

FTP (File Transfer Protocol) - протокол, който се използва за прехвърляне на файлове от един на друг компютър.

Gateway - шлюз,. Комуникационно устройство/програма за прехвърляне на информация между два различни протокола, несъвместими програми или устройства. Буквално gateway служи за преобразуване на информацията от един вид в друг.

Host - управляващ компютър в мрежа или в среда за разпределена разработка, който осигурява услуги, достъпни за други компютри или терминали, свързани към мрежата.

HTML (HyperText Markup Language) - стандарт за създаване на хипертекст документи.

HTTP (HyperText Transport Protocol) - протокольт, използван за предаването на HTML документи. Основната "движеща сила" на WWW.

ISDN (Integrated Services Digital Network) - интегрирани услуги по цифрова телефонна мрежа.

ISO (International Standard Organisation) - международна организация по стандартизация.

IRC (Internet Relay Chat) - дискусии в реално време.

ISP (Internet Service Provider) - доставчик на Интернет услуги. (Цифрови Комуникации ООД е доставчик на Интернет услуги.)

Leased line - арендована линия.

Name server - сървър, който се грижи за преобразуване на Интернет имената. Например Error! Reference source not found. в IP адрес 344.434.44.43

Netiquete (NETwork etIQUETE) - игра на думи от network(мрежа) и etiquete(етикет - начин на държане), т.е. правила и норми за държане в Мрежата.

NetNEWS (NETwork NEWS) - огромна разпределена система за дискусии по най-различни теми и въпроси. В нея участват повече от 100 000 възела (News servers), поддържащи над 10 000 дискусионни групи и милиони потребители.

Online, on-line - интерактивен, диалогов, "на линия".

Protocol - формален набор от правила, които определят формата, времето, последователността и контрола за грешки на съобщения в мрежа за предаване на данни.

Router - маршрутизатор, рутер. Мрежово устройство, което избира един от няколко алтернативни маршрута за предаване на мрежовия трафик на базата на някакъв критерии за оптималност.

Съкращения и знаци често използвани в e-mail съобщенията, newsgroups и chat-дискусиите

FAQ (Frequently Asked Questions) - съкращение на Най-често Задаваните Въпроси. На български би изглеждало така "НЗВ" :)

FYI (For Your Information) - за ваша информация.

IMHO (In My Humble Opinion) - по мое скромно мнение.

IMO (In My Opinion) - по мое мнение, според мен.

Усмивки в Интернет

<g>,<G> или :), :-), :o) и много други разновидности

Тези знаци се използват предимно, за да покажат одобрение на определено действие, смях, шега или нещо подобно. Самите букви "g" и "G" идват от думата "grin", която означава "хиля се". Малкото "<g>" означава лека "смеховка" под мустак :), докато "<G>" се използва за смях с пълен глас/с цяло гърло. Друга разновидност, която може да използвате, е <dg> за дяволски смях (d = devil).

Kick _ изритване от канала.

Ban _ изритване и после налагане на забрана за влизане отново.

Nuke _ като някой ви знае IP адреса, може да ви пуска така наречени нюкове докато сте в Интернет, независимо дали чатвате или броузвате, така че компютъра ви забива без причина и си чудите от какво.

ПРОБЛЕМ 2000

Проблемът с 2000 година или Y2K се отнася за компютрите и другите цифрови устройства, които дават грешки или срещат трудности при обработка на информация, представяща годината 2000 и след нея. Това е проблем за големите изчислителни машини и приложения, за персоналните компютри и работни станции и за dedicated / embedded цифрови устройства.

Кои са причините за проблема 2000 година

Този проблем обикновено се причинява от хардуера или софтуера (предимно софтуера), който представя информация за годината само чрез две цифри. Например годината 1998 се представя като 98. Такъв вид софтуер е програмиран да разпознава 00 като 1900 година, 01 като 1901, и така нататък до 99, т.е. 1999 година.

Понеже 99 означава 1999, а 00 означава 1900, компютрите и компютърният софтуер, използващи това представяне, ще имат проблем, когато трябва да се обработва 2000 година. Това със сигурност ще стане, когато настъпи 2000 година, но може да се появи и по-рано. Някои устройства за обработка на кредитни карти и техният софтуер са показали грешки далеч преди настъпването на 2000 година, когато са обработвали цифрите за срока на валидност на картите 00 или 01. Устройствата са възприели тези цифри съответно като 1900 и 1901 година и са класифицирали погрешно картите като карти с изтекъл срок.

Други проблеми, свързани с Y2K, възникват поради употребата на специални стойности за дати, чрез които се обозначава информация, която не се отнася до дати. Това се нарича "date field abuse"(некоректно тълкуване на датовото поле). Например датата 09-09-1999 често се използва от много програми, за да обозначи нещо специално относно свързани записи на данни. Да речем, номерът на банкова сметка на клиент, която е била изтрита, може да се посочи, като се съхрани датата 09-09-1999 като дата на създаване на сметката. Когато датата 09-09-1999 трябва наистина да се въведе в софтуера, ще се появи проблем, защото софтуерът ще счита този запис като изтекъл. ***В някои случаи програмата е направена да работи и след 2000 година,*** но потребителският интерфейс е ограничен само до две цифри, което причинява проблеми при показването на дати след 1999. Например, по-старите версии на някои операционни системи могат в действителност да съхранят файлове с дати на създаване след 2000 година, но когато потребителят листва файловете, тези с дати на създаване след 1999 ще бъдат показани с неправилна година на създаване, като вместо две цифри ще има например ";0". Потребителските интерфейси към бази данни може също да ограничат полето за годината на екрана до две цифри. ***Освен грешките,*** които се получават от съхранение или показване само на две цифри, други грешки за 2000 година се появяват, защото софтуерът, който е програмиран да се справя с 2000 година и след нея, просто може да има бъгове. Например някои програми не разпознават това, че 2000 година е високосна. Това може да доведе до грешки, когато се въведе датата 29 февруари 2000 г. Също така софтуер, който е независим по отношение на изчисляване на периоди от време за обработка на лихви например, може да даде грешки при датата 29 февруари 2000 г.

Mainframes and Computer Clusters

Хардуерът, операционните системи и програмите, разработени по поръчки на клиенти, трябва да се приведат в готовност за 2000 година. При mainframes и по-големите компютри, проблемите с 2000 година при операционните системи и инструменти изглеждат решени при по-късните версии. ***Фирмите и организациите,*** които използват mainframes и други по-големи компютри и clusters, обикновено имат написани много клиентски програми, с които да управляват своята бизнес информация. Повечето големи корпорации и правителствените организации имат такива програми. Тези програми често се нуждаят от модификация за готовност по отношение на проблема 2000 година. Процесът на ревизиране на софтуера се нарича remediation 2000 година и отнема значително време и усилия, и за съжаление много често е с краен срок вчера. ***Доскоро усилията за решаване на проблема 2000 година бяха насочени към приложенията, работещи на по-големите компютри.*** Повечето от статиите в пресата насочваха вниманието на хората към такива приложения, като банкови операции, резервации на полети, корпоративно счетоводство, контрол на въздушния трафик и съхранение на правителствени документи. Медиите обикновено фокусират вниманието върху това какви ще са последствията, ако тези грешки не се отстранят навреме, а също и върху големите средства, които ще се използват за лечението 2000 година.

Персонални компютри

Много по-малко внимание се отделя на персоналните компютри, но при тях проблемите с 2000 година също са важни и съществени и изискват решаване. ***При персоналните компютри проблемът е на няколко нива.*** На ниво хардуер/BIOS грешките Y2K са много общи VERY COMMON in при услугите в реално време. Тези услуги често имат бъгове, които не позволяват правилното прехвърляне към 2000 година или причиняват грешки по време на операциите с 2000 година и след нея. Грешки за 2000 година често се явяват и при други нива в персоналните компютри - операционна система, програмни приложения и потребителски данни, потребителски - функционални програми/методи. ***Търговците на приложни програми и операционни системи*** са се постарали да имат готовност за проблема 2000 година. Последните версии на повечето програми имат надпис Year 2000-ready, въпреки че може да се срещнат някои остатъчни проблеми. ***Потребителите трябва да излекуват своята информация и бази данни.*** Това изисква доста обучение относно проблемите Y2K и методите, чрез които се решават.

Dedicated/Embedded Systems

Компютрите и микропроцесорите често се използват за контрол на други устройства и среди. Примерно търговските приложения включват индустриално оборудване за контрол, медицинско оборудване, отопление и вентилация в сгради, управление на асансьори. Домашните приложения пък включват кухненски уреди, автомобили, видеоуреди. Твърде малко от тези системи са анализирани, а твърде много трябва да се направи, за да се открие кои от тях дават грешки и да се отстранят тези грешки преди 2000 година. ***При много embedded системи*** софтуерът не може лесно да се актуализира, така че решенията може да изискват скъпи технически поправки или замяна на системи.

РЕЗЮМЕ

Като обобщение може да се каже, че както големите системи, така и персоналните компютри трябва да се приведат в готовност за 2000 година. Значителни усилия са положени по отношение на по-големите компютри в редица компании, организации и правителства. Има организации обаче, които изостават, и те трябва да побързат. ***Персоналните компютри, обаче, изискват значително повече усилия за привеждане към 2000 година. Много потребители не знаят какво да направят или дори не знаят какво е това Проблем 2000.***

VooDoo Man

СОФТУЕР ЗА ИНТЕРНЕТ

Браузърите

Най-разпространени са Netscape Communicator и Internet Explorer. И двата работят еднакво, но кой да изберем? Повечето WEB-страници са оптимизирани и за двете програми, макар че някои страници са за единия или за другия. Но има един проблем, заради който Microsoft и Netscape се съдят. Microsoft умишлено са направили Netscape да работи по-бавно под Windows. Netscape много често забива и създава проблеми при изкарването на WEB-страници. За препоръчване е да се ползва Internet Explorer 4.0 или по-висока версия, която не създава проблеми.

IRC Манията

Много разпространено е IRC у нас. В повечето Интернет-клубове се чати (бъбри) on line (в релно време) с различни хора от цял свят. IRC е програма, която ви позволява да говорите едновременно с всички влезли в избрания от вас канал. Също така може да говорите с някой в прайвит (частен) прозорец без другите да научават какво си говорите. Преди да влезете в определен канал, трябва да си изберете име или прякор(nick name). Програмата позволява трансфер на файлове – например да изпратите снимка или нещо друго или, ако разполагате с някоя по-нова версия на IRC, да подарите букет цветя (виртуално, разбира се). Какво е лошото на IRC? Във всеки канал има т. нар. Оператори, които може по всяка време да ви изритат от канала и на всичкото отгоре да ви наложат BAN, за да не можете да влезете отново. Ако някой иска, да опита!!!

Какво е ICQ?

CREATIVE

CREATIVE се завръща в игрите

Напоследък мнозина се питат „Какво правят в лабораториите на CREATIVE?". Изглежда, че през последните няколко години фирмата печелеше от своя Sound Blaster само като правеше ъпгрейди на оригиналния Sound Blaster 16. Напоследък обаче CREATIVE направи Ensoniq и прояви основен интерес към производителя на високоговорители Cambridge SoundWorks. Независимо от тези печеливши ходове компанията, която беше пионер по отношение на аудиото в персоналните компютри по времето на DOS (края на 80-те), трябваше да насочи отново интереса си към PC аудио пространството, ако искаше да е конкурентна. По всичко личи, че май го е постигнала. ***Неотдавна CREATIVE*** реализира своя нов, дългоочакван Sound Blaster Live!, карта на базата на PCI и E-mu 10K1 чип, един аудиопроцесор, способен да възпроизвежда 64-тонална полифония, с DirectSound и DirectSound 3D ускорение, хардуерен микс и ускорение на собствените си Environmental Audio Extensions (EAX). Вероятно последната характеристика е тази, която най-много си струва. В отговор на A3D 3D positional-audio API на фирмата Aureal Semiconductor, CREATIVE разработи EAX като разширение за DirectSound 3D. Главната разлика на EAX по отношение на A3D е, че EAX позволява моделиране и прилагане на акустичните характеристики на помещението. При игрите например, когато се придвижвате от малко помещение с много шумопоглъщащи повърхности към много по-голямо помещение, веднага се усеща разликата в звука. Този ефект се прилага при всякакви звуци и към 3D аудио, защото то е рендирано.

Какво е Environmental Audio ?

Това е новата платформа на CREATIVE. Нейната революционна технология пресъздава многопосочното звучене от реалния свят на вашия PC. Тя ви потопя в звуците така истински, че вие не просто чувате, а усещате игрите, музиката и другите вълнуващи аудиоприложения. ***По своята същност човешкото ухо*** не може да понася изцяло перфектното звучене. Платформата Environmental Audio се обръща точно към този проблем чрез въвеждането на система, съставена от следните компоненти:

* ***Environmental Audio Hardware*** – захранван от мощен 1,000+MIPS 2 милиона транзистора EMU10K1 аудиопроцесорен чип, Sound Blaster Live! осигурява най-високата възможна аудиохарактеристика с възможности на цифров вход/изход (I/O).
* ***Environmental Audio Software Technologies*** – технологиите, създадени от E-mu Systems в Inc., поделение на CREATIVE, които осигуряват аудио оборудване с много високо качество за Холивудските студиа, ще променят завинаги начина ви на възприемане на звук. Тези технологии включват: E-mu Environmental Modelling, която акуратно позиционира аудиообектите в 3D пространството чрез рендиране на аудиоотраженията, и Creative Multi Speaker Surround, която позволява смесване на различните звукови източници в реално време, като се използват два или повече високоговорители. Тези технологии рязко ще увеличат качеството на звученето.
* ***Environmental Audio Extensions (EAX)*** – ще позволи на разработчиците на игри и приложения лесно да разширяват своя софтуер с висококачествени Environmental Audio ефекти. EAX е създаден като естествено продължение на Microsoft в DirectSound в 3D API и получава поддръжка от стотици програмисти.
* ***Environmental Audio Speaker Systems*** работи добре с два високоговорителя, но ще покаже пълния си потенциал с новата многоканална система на CREATIVE.
* ***Системата високоговорители PCWorks FourPointSurround*** е най-добрата възможна за вашия Sound Blaster Live!

ТЕХНИЧЕСКИ СПЕСИФИКАЦИИ

Wave-Table Synthesis

* ***E-mu Systems в EMU10K1*** музикален синтез
* ***64-гласова полифония*** с патентована 8-точкова интерполационна технология на E-mu
* ***192-гласова полифония*** с PCI wave-table synthesis
* ***48 MIDI канали*** със 128 GM & GS-съвместими инструменти и 10 комплекта барабани
* ***SoundFont*** технология за музикални мостри
* ***Качва до 32 MB*** мостри в хост-паметта за професионално музикално възпроизвеждане

Effects Engine

* ***E-mu Systems в EMU10K1,*** патентован процесор за ефекти
* ***Поддръжа дигитални ефекти*** в реално време
* ***Може да обработва,*** смесва и позиционира аудиопотоци чрез наличните до 131 хардуерни канала
* ***Възможности за създаване*** на ефекти по желание и контрол на каналите
* ***Пълен*** дигитален миксер
* ***Всякакви Високи,*** ниски и други ефекти за всички аудиоизточници

3D Audio Technology

* ***Настройки по избор*** на потребителя и оптимизация за слушалки и два или четири високоговорителя
* ***Ускорява Microsoft DirectSound*** и DirectSound 3D
* ***Поддръжка за разширения*** на Environmental Audio
* ***Технологията Creative Multi Speaker Surround*** поставя всеки моно-или стереозвук в 360-градусовото аудиопространство
* ***Creative Environments*** – по избор на потребителя се избират акустични среди като например зала, театър, клуб и т.н.
* ***Hollywood-Quality,*** 32-bit Digital Audio Engine
* ***Възможен е избор*** между 8 и 16 битова дискретизация.
* ***Избор на честоти*** на дискретизация – от 8kHz of 48kHz
* ***Всички източници на звук*** се обработват с 32-битова точност за получаване на по-качествен звуков изход
* ***Поддръжка на аналогови*** и дигитални I/O
* ***Едновременно записване*** и възпроизвеждане на 8 стандартни аудио трака.

MIDI Interface/Joystick Port

* ***Поддържа*** MPU-401 UART
* ***IBM съвместим*** 15-пинов джойстик порт с аналогова поддръжка
* ***Поддръжка*** на дигитални и DirectInput игрови устройства

VooDoo Man

ICQ е фонетично съкращение на английското (I Seek You), което на нашенски значи "Търся те". ICQ е революционен, лесен за използване Интернет инструмент, който ви информира за това кой е на линия, по което и да е време, което пък ви позволява да се свързвате с всички, които са на линия в момента. Не е необходимо вече да търсите приятели или партньори в Мрежата. ICQ прави това вместо вас, като ви свързва в реално време с всеки, който вече е в Мрежата. Премахната е необходимостта да търсите директория всеки път, когато искате да комуникирате с конкретна личност. Чрез ICQ можете да си бъбрите, да изпращате съобщения, файлове и URL, да играете игри или просто да висите с вашите приятели от Мрежата, докато сърфирате из нея. Освен това ICQ ви позволява да изберете начина на комуникация. Независимо от приложението, което избирате – бъбрене, глас, борд за съобщения, конферираме на данни, трансфер на файлове или Интернет игри, ICQ ви дава възможност да получите цялото съобщение в реално време. ICQ поддържа много от популярните Интернет приложения и служи като универсална платформа, от която можете да започнете каквото и да е приложение „един-с-един", като например Microsoft NetMeeting или Netscape CoolTalk. ICQ може също да се използва и за много потребители, като групите могат да провеждат конферентни разговори или просто да „висят" на линията. Програмата работи, отнемайки минимално количество памет и ресурси на Мрежата. Докато работите с дурги приложения, ICQ ви дава сигнал за приятели и осъществява връзката с тях, които ви позволява да работите много ефективно с широка гама Интернет функции само чрез върха на пръстите си. Сред възможните функции са: бъбрене, съобщения, електронна поща, URL, трансфер на файлове. Всички тези функции са обединени в добра за употреба програма, която се интегрира лесно в десктоп системите.

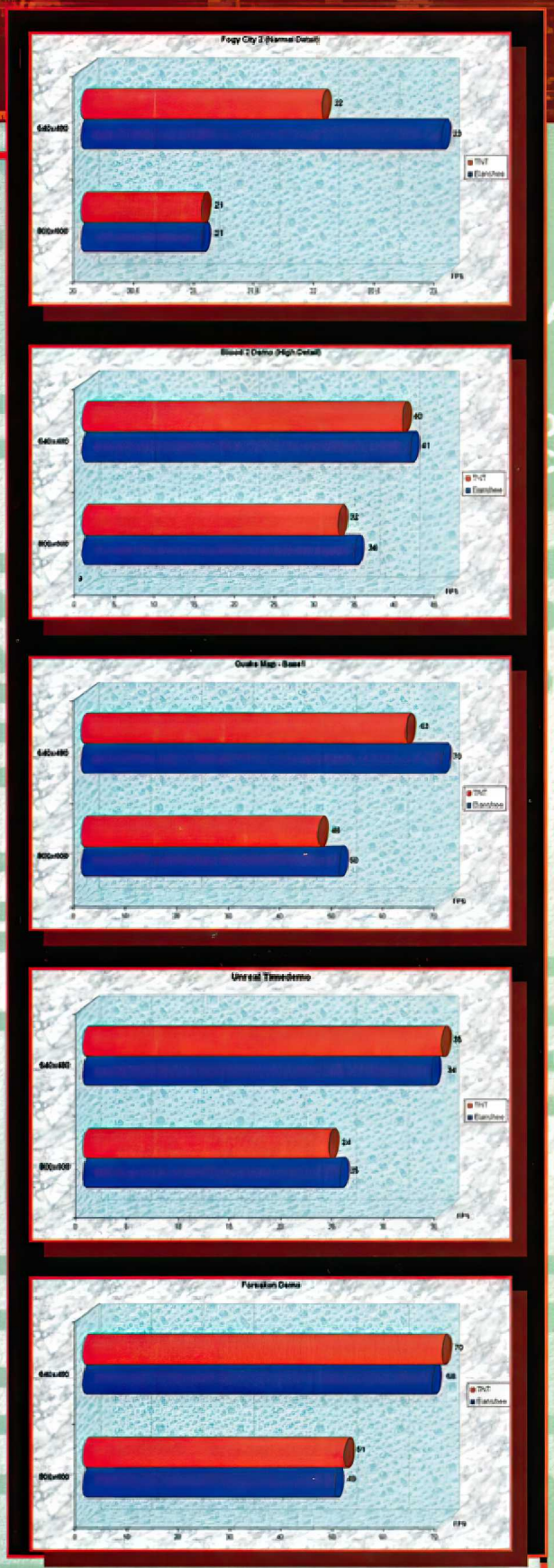
Как работи ICQ

Когато инсталирате ICQ, програмата ви моли да се регистрирате в някой сървър, свързан с широка мрежа от сървъри в Интернет. С регистрацията получавате уникален ICQ номер, познат още като UIN (Universal Internet Number – Универсален Интернет Номер). Освен това ICQ ви дава опция за въвеждане на персонална информация успоредно с вашия ICQ номер. Това позволява на другите ICQ потребители да ви разпознаят, когато влезете в Мрежата. След като веднъж сте се регистрирали, може да си направите списък на приятелите и партньорите. ICQ използва този списък, за да намира приятелите ви вместо вас. Междувременно ICQ търпеливо чака отзад, без да ви прекъсва, докато работите с други приложения. След като влезете в Мрежата, ICQ автоматично разпознава връзката с Интернет, обявява вашето присъствие на Интернет обществото и ви сигнализира, когато вашите приятели също се свържат или излязат от Мрежата. Щом вече знаете кой е вътре, всичко което трябва да направите, е да кликнете върху иконката за започване на разговор, или да направите URL трансфери, да изпратите съобщения, да размените файлове или да започнете приложения „един-с-един".

VooDoo Man

RIVA TNT VOODOO BANSHEE

Voodoo Banshee vs Riva TNT



Малко повече за RIVA TNT

Продължавайки своите усилия за разработване на успешна 3D технология за PC-пазара, NVIDIA Corporation представи своя нов RIVA TNT 3D процесор. ***Със скорост на запълване от 250 милиона пиксела в секунда*** RIVA TNT е първият 128-битов 3D процесор, интегриран в единичен чип, който може да обработва два пиксела за един цикъл, т.е. позволява истинско мултитекстуриране за един такт. Процесорът притежава над 7 милиона транзистора, по сложност може да се сравнява с Pentium II и постига отлични 3D резултати. RIVA TNT е второ поколение от фамилията RIVA 3D процесори, ориентирани към пазарния сегмент „бързодействие" на PC графичния пазар. ***Обработващото ядро TwiN Texel на RIVA TNT*** включва 32-битов цвят, 24-битов Z-буфер, 8-битов stencil буфер и прецизност per-pixel. ***RIVA TNT*** може не само да налага две текстури на единичен полигон, но и да обработва два пиксела за един цикъл, повишавайки двойно скоростта на запълване. При безпрецедентната скорост на запълване от 250 милиона пиксели за секунда RIVA TNT изпълва до 8 милиона полигона за секунда. Подобренията в качеството, съчетани с високите скорости на запълване, дават продукт с изумителни визуални ефекти и реализъм, присъщи на най-модерните мултимедийни приложения. ***Пазарният сегмент „бързодействие"*** е сред най-бързо развиващите се на 3D PC графичния пазар. Процесорът RIVA TNT е оптимизиран за PC'98 спецификацията на Microsoft и Direct3D, включително DirectX 6.0. Тези оптимизации включват хардуерна настройка на полигони, едно-тактово мултитекстуриране и анизотропно филтриране. ***Поддръжката на DirectX support осигурява на RIVA TNT изключително мултимедийно качество*** в широка гама от приложения, като се започне от традиционния 2D софтуер и се стигне до 3D-игрите и DVD-заглавията. Според Джей Торбърг, Директор графики и мултимедия в Microsoft Corporation, DirectX6 и RIVA TNT са мощна комбинация от качество и действие, която може да изведе интерактивните 3D заглавия на неочаквано високи нива. ***RIVA 128, предшественик на RIVA TNT,*** е първият чип, който демонстрира, че скоростта на запълване е истинският показател за качество, специални ефекти и високи скорости на кадъра. RIVA TNT е в състояние да ви даде ефекти на мултитекстуриране в реално време. ***За качеството на RIVA 128*** говорят многото награди, като се започне с наградата на главния редактор на PC Magazine – „Editor's Choice Award" и се стигне до кулминацията с наградата на PC/Computing MVP. ***Diamond's Viper V330*** е разработен на базата на революционната 128-битова архитектура на RIVA 128. Новата RIVA TNT предоставя на разработчиците на игри и професионални 3D приложения нови още по невероятни графични възможности. ***Процесорът RIVA TNT 3D съчетава в себе си*** богатите графични възможности, в съчетание с масивните изчисления, за да се постигне невероятно визуално качество и висока скорост на 3D кадъра, както и перфектно поведение в режим 2D. Има поддръжка до 16MB от frame buffer memory и AGP 2X за поддръжка на съхранението на висококачествени 3D текстури и 250MHz RAMDAC, за да поддържа високи честоти на опресняване при високи разделителни способности до 1600x1200x32bpp при 85Hz. Освен поддръжката на DirectX, RIVA TNT осигурява пълна поддръжка за OpenGLTM ICD(Installable Client Driver) за Windows 95/98 and Windows NT. Като член на RIVA фамилията от 3D процесори, RIVA TNT използва 128-битова графична връзка към frame buffer interface за поддръжка на изчисленията, необходими при интензивни графични приложения. ***За Voodoo Banshee говорихме в # 8 на MG!***

BANSHE Vs TNT

За да се убедим кое е по-добро, бяха направени следните тестове лично от автора! На Intel Pentium II Celeron 333MHz 64 SDRAM (най-използваната в момента геймърска конфигурация) тестовете са направени на най-известни и играни игри у нас. Това са: Quake 2, Unreal, Blood 2, Forsaken и шашващите програми Final Reality I, Fog City 2 в най-използваните разделителни способности – 800x600 и 640x480 16bit rendering. Ето резултатите от тестовете. На графиките виждате едно FPS - кадри за секунда! ***От резултатите се вижда*** че и двете карти се държат абсолютно еднакво! Разликата е, че Banshee не поддържа опцията мултитекстуриране. но това не го прави по-бавно от TNT, която го поддържа. Riva TNT може да рендира в 32-битов цвят, а Voodoo Banshee - в 16 битов. И двете карти позволяват 3D изчисления в разделителни способности до 1600x1200!

Препоръка на автора:
RIVA TNT !

VooDoo Man

MICROSOFT ПРЕДЛАГА СПЕЦИАЛНА ОФЕРТА

Купуването на легален софтуер никога не е било толкова достъпно ...

... и никога няма да е толкова евтино

Отстъпките варират до 60%.

само до 31 май 1999 година !

Скъпи фенове, още през Юли миналата година в брой 4 на списание Master Games подехме инициативата против пиратския софтуер, игри и защитата на интелектуалната собственост. От тогава нещата се промениха много и нашите законодатели най-накрая гласуваха такъв закон. Информацията, публикувана по-долу ще ви предпази от неприятни последствия, а от друга страна ще разберете от къде и как да се снабдите с легален софтуер.

Компанията Microsoft е световен лидер на софтуерния пазар и обяви специална оферта за България. До 31 май 1999 година потребителите на Microsoft продукти могат да легализират софтуера, който използват, на цени с 60% по-ниски от стандартните.

Потребителите могат да купят на цената на ъпгрейд:

Microsoft Windows 98

Microsoft Office 97 + безплатен ъпгрейд за Microsoft Office 2000

Microsoft NT Server 4.0

Microsoft NT Workstation 4.0

MS-DOS 6.22.

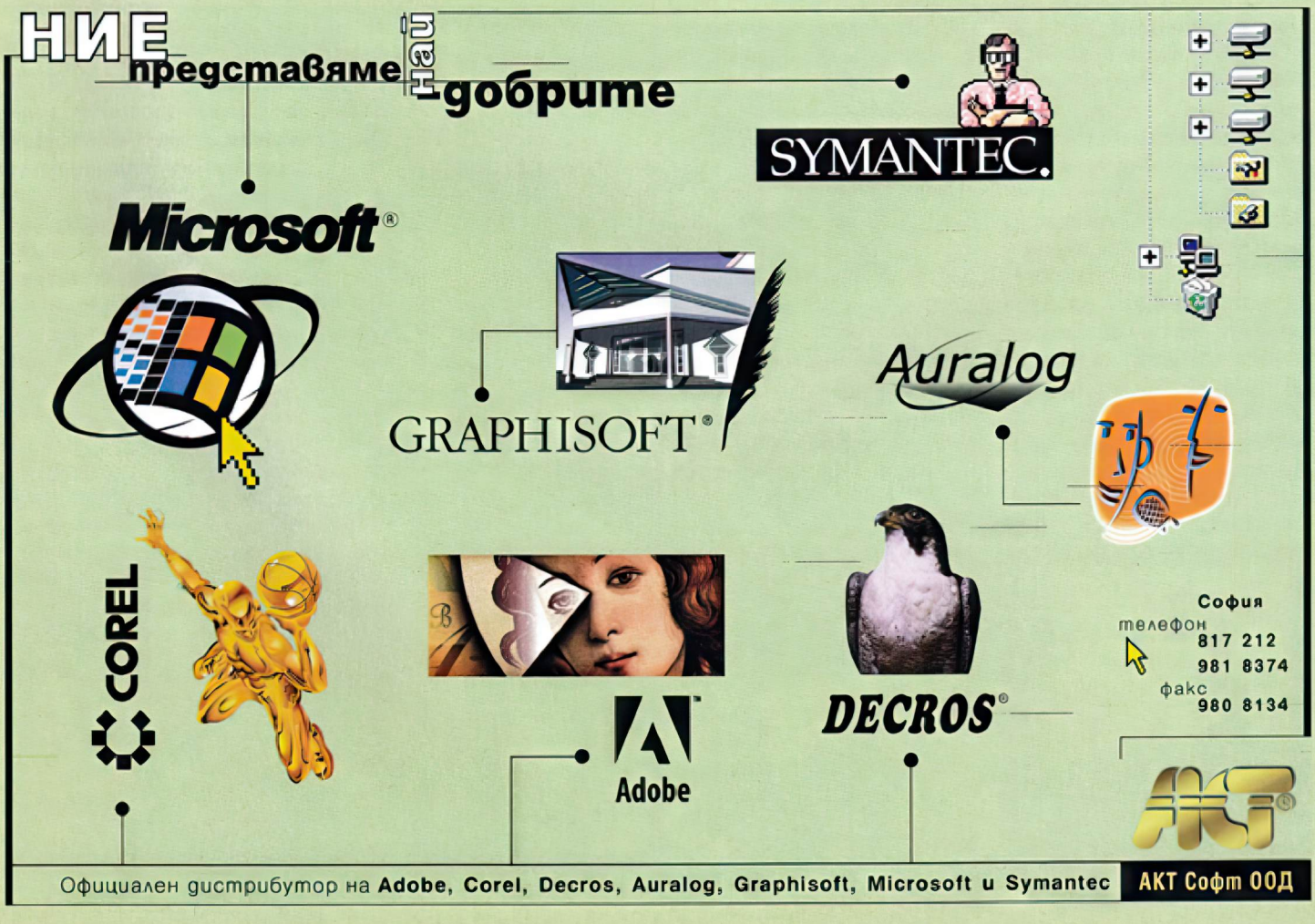
Покупката на тези продукти позволява легално да се използват по-старите им версии. Допълнително при покупка на Microsoft Office 97 до 31 май 1999 г. **получавате безплатен ъпгрейд на Microsoft Office 2000, като плащате само транспорта и доставката (~ 20 $).**

За повече информация се свържете с най-близкия дилър на Microsoft или се обадете на горещата линия: 02/ 986 6442, за да получите списък на упълномощените дилъри на Microsoft.

Използването на нелегален софтуер крие много рискове, а в най-лошите случаи води до големи глоби и дори затвор.

Българското законодателство предвижда сериозни санкции за незаконна употреба на компютърни програми. След 31 май 1999 година никой в България няма да е застрахован срещу проверки от страна на правораздавателните органи. Не си струва да рискувате при наличието на такава оферта.

Защитете се като използвате легален софтуер!



Tenchu - нинджа отвръщат на удара

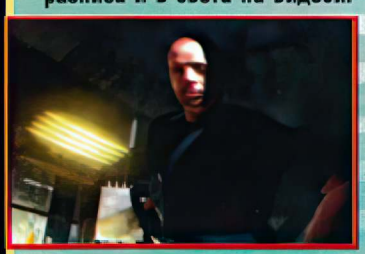
Ако някога сте се чудили кой е най-големият враг на нинджа, аз съм склонен да ви подскажа правилния отговор. Не, не са самураите, а... видеото. Какво ли не съм гледал на видео през последните десет години - "Нинджа терминатор", "Белият нинджа", "Законът на нинджа", "Нинджи върху сърфове", "Нинджи по пижами"... Всъщност, за последния филм не съм съвсем сигурен, но човек никога не знае. Един съвет – ако искате да научите истината за нинджа (защото си мислите, че са "cool", защото искате да впечатлите гаджето си, или просто ей така), не гледайте евтини видео филмчета. **В света на конзолните и аркадните игри ситуацията е долу горе същата.** Или поне беше, доскоро. Не знам защо, но от самото начало бях убеден, че Tenchu: Stealth Assassins ще си струва парите и времето. Със сигурност не беше заради името. На български то звучи като "Пенчо" с правописна грешка. Така и не успях да разбера какво точно значи на японски. Все тая. По-важното е, че това безспорно е първата игра, в която нинджа приличат на... точно така, на нинджа. Едно малко уточнение за многознайковците, които вече си мислят, че са ме изловили в издънка – множественото число на "нинджа" на български е пак "нинджа". Точка по въпроса. **Зарязваме граматиката и се връщаме на Tenchu.** Играта е създадена от неизвестната (поне на мен) японска фирма Acquire, на която аз лично предричам сериозно бъдеще. Привидно концепцията на Stealth Assassins наподобява доста тази на Metal Gear Solid. Отново става въпрос за промъкване, за безшумни, мълниеносни убийства, за екзотични оръжия и – естествено – за твърде, твърде много врагове. Казах "привидно" и продължавам да държа на това уточнение, защото според мен Acquire са всичко друго, но не и плагиати. Tenchu е напълно оригинална игра с невероятно стилна графика, оригинални, запомнящи се персонажи и адски увлекателен геймплей. **Действието се развива в средновековна Япония.** По това време Империята на Изгряващото Слънце все още е разпокъсана на безброй малки владения, които са в кажи-речи непрекъснатата война помежду си. Логично е в подобни времена нинджа да са били приемани като универсален лек за всевъзможни проблеми – подкупни министри, неверни съпруги, несговорчиви съседи, неудобни религиозни водачи, политически врагове и т.н. Всеки от мини-владетелите на мини-държавиците имал свой "нинджа-екип" и нерядко просперитетът на неговите поданици е зависел пряко от сръчността и находчивостта на "воините-сенки". В края на краищата, какъв е смисълът да поддържаш огромна, скъпоструваща армия, когато с един безпогрешен удар можеш да "обезглавиш" армията на противника? **Геймърът може да избира** измежду два главни пресонажа – Рикамару и Аяме. Нивата и мисиите са идентични и за и за двамата. И оръжейният арсенал (като изключим основното оръжие – меч при Рикамару и два къси меча при Аяме) е един и същ. Разликата идва като начало от пола на нашите главни герои - Рикамару е мъж, а Аяме – жена. Рикамару е по-бавен, но за сметка на това по-силен и по-издръжлив. Не се заблуждавайте, Аяме в никакъв случай не отстъпва на своя "колега". Тя е повратлива и бърза като котка, а ударите ѝ, макар и не толкова мощни, са мълниеносни и трудни за парирane. Но и това не всичко. Както му е редът, двамата имат и различни характери. Рикамару оставя впечатлението за неподкупен воин за правата кауза, верен до смърт на своя господар. Аяме е в играта по-скоро заради тръпката. Тя обожава опасностите и е безмилостна към противниците си. **Между другото, Tenchu вече отнесе няколко доста сериозни критики заради нивото на насилието,** включено в анимациите на играта. На обложката ѝ се мъдри едно многозначително "18", което означава, че играта не се препоръчва на лица под осемнайсет години. Мисля, че това ограничение е попресилено. Да, наистина Рикамару и Аяме прерязват гърла, отсичат крайници и глави, разпарят кореми и като цяло пръскат кръв на поразия. Какво да ви кажа, за добро или лошо нинджа не са масажисти, а убийци. Авторите можеха, разбира се, да заместят хладните оръжия с пачи пера и да накарат героите си да гъделичкат своите жертви до смърт, но аз лично не бих играл на тая игра. Насилието е неизменна част от всеки екшън. От вас зависи дали ще играете Tenchu заради тръпката от промъкването, изненадата и проявената находчивост или за да се впуснете в безсмислени убийства. Между другото, за всеки убит невинен в играта се налагат солидни наказателни точки, които определено ще ви попречат да завършите нивото с висок резултат. **Искам да се спра малко по-подробно на геймплея, защото той безспорно е най-голямото завоевание на Tenchu.** Играта е базирана на мисии, десет на брой, които трябва да изиграете първо с единия и после с другия герой. Изпълнението на всяка от мисиите се оценява по няколко показателя. Броят на убитите противници е основният сред тях, като ако героят ви остане незабелязан от жертвата, точките, които получавате са доста повече от тези за обикновено убийство. За "обикновени убийства" се приемат открытите сблъсъци, които в никакъв случай

не са за препоръчване най-малкото заради числено превъзходство на противниците. Макар да има някои сериозни издънки, изкуственият интелект на Tenchu е на ниво и вдигнете ли веднъж шумотевица върху ви тутакси се изсипват поне още двама противника. **При оценяването на изпълнението има и един специален бонус, който се дава ако героят ви е останал абсолютно незабелязан от началото до края.** Най-ниската оценка, която можете да получите е "дървеняк" (в свободен превод), а най-високата – "гранд мастър". За всеки "гранд мастър" получавате достъп до един предмет от тайния арсенал на нинджа, който включва такива интригуващи нещица като да речем листа за възкресяване, специална броня или пък свитък за бързоходство, с помощта на който вашият нинджа се придвижва със скоростта на вятъра. **Едно от най-интересните нововъведения в Tenchu е т.нар. "ки-метър",** който ви позволява не само да долавяте присъствието на своите врагове от голямо разстояние, но и да разберете дали вече са ви видели или усетили. Няма да задълбавам в излишни детайли, но ви съветвам да усвоите използването на ки-метъра до съвършенство, защото именно той е ключът към заветната "гранд мастър"-титла. Един пример. При градските нива и въобще при нивата с много сгради е почти невъзможно да останете незабелязани, ако разчитате единствено на промъкване и оглеждане. Повечето от стражите са непрекъснато в движение и това, че в момента не ги виждате съвсем не означава, че няма да се появят в следващия миг иззад близкия ъгъл. Ако ли пък решите да се осланяте на ки-метъра, с него сравнително лесно ще можете да разберете дали пазачът се движи, дали се отдалечава или приближава и дори приблизително в каква посока се движи. **Накрая не мога да не кажа и няколко думи за саундтрака на Tenchu. Моите поздравления за композитора Нориюки Асакура.** Всеки от дванайсетте музикални мотива в играта крие своето особено очарование и допълва по невероятен начин усещането от геймплея. **Господи, за малко да забравя най-важното. Името Шо Косуги случайно да ви говори нещо? Не? А бе вие, хора, защо не гледате филми за нинджа?** Шо Косуги е може би най-голямата звезда за всички времена сред нинджа актьорите. Името му спокойно може да стои редом с това на великия Брус Лий, защото освен всичко друго той е и истински нинджа майстор. Но добрата новина е друга. Движенията на Рикамару са "изпълнени" от самия Косуги, след което хората от Acquire са ги пресъздали в играта с помощта на "motion capture"-технологията. Повярвайте ми, личи си.

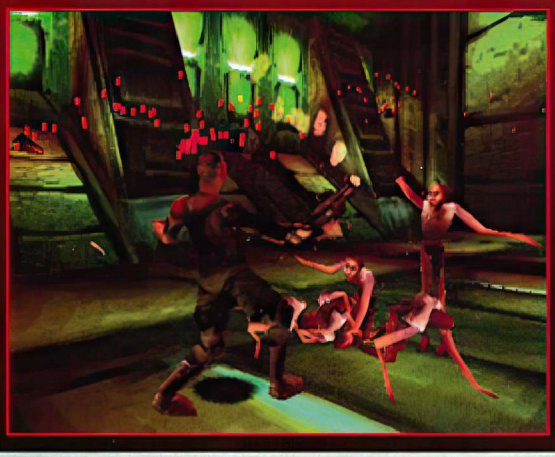
Ивелин Г. Иванов

Апокалипсисът се отлага, подпис "Брус Уилис"

Брус Уилис е пич. Това го знаят и първолаците. Онова, което първолаците (или поне част от тях) не знаят е, че наскоро благоверният съпруг на редник Джейн, т.е. на Деми Мур, се разписа и в света на видеоигрите. Думата ми е за Apocalypse. Тези, които са гледали поне един от филмите на мистър Уилис, сигурно вече са се сетили, че ключовата дума отново е "екшън", с едно малко допълнение – "до дупка". Да, да, да, знам, че сега е времето на по-комплексните игри. Знам също, че "чистият" екшън минава вече за демоде. И все пак...



Да живее Брус, да живее пукотевицата! ИЛИ-КАЙЕЙ, МАДЪР ФАКЪРС!!! **Аз май малко се поувлякох. Сори. И тъй, до къде бяхме стигнали? А да, до Apocalypse.** За начало, както повелява традицията (хаха!), две приказки за предисторията. Недалечно бъдеще, антиутопичен свят на ръба на катастрофата, науката е новата религия, учен маниак е решил да пресъздаде от плът и кръв Четиримата Конници на Апокалипсиса. Кои пък са тия? Дълго е за обяснение. Подробностите в Библията. Само без паника - и без да прелиствате Светата Книга можете спокойно да стигнете чак до заветния край на играта. Да уточнявам ли, че само Брус Уилис, т.е. само Трей Кинкейд, т.е. само вие можете да спасите света от предстоящия Апокалипсис? Да не уточнявам? Добре, тогава, минаваме на съществената част. **Накратко, Apocalypse е много добра игра. Не, Apocalypse е страхотна игра!** Ще започна с графиката. Пър-



няколкото междинни варианта. Отначало това доста ме издразни, защото имах чувството, че играя едновременно поне три игри. После изведнъж ми просветна, че този похват всъщност е доста добре премислен, защото позволява на геймъра не само да се наслади по-пълноценно на обстановката, но и да забележи навреме приближащите отвсякъде "гадове". А лошите момчета в тази игра са наистина доста. Вярно, повечето от тях се гътват от първия изстрел, но има и далеч по-сериозни досадници. Да не говорим за "босове"-те. Отстрелването им едва ли ще ви отрови живота за дълго, но категорично ще ви се наложи да се понапънете, за да им видите сметката. Което ме навежда на мисълта за десетките начини, по които можете да анихилирате противниците си в Apocalypse. Оръжията в играта са абсолютен купон. Картечница (с безкрайни муниции), богат набор от бластери (по-кротко с тях, защото свършват бързо), гранатомет, базука със самонасочващи се ракети, огнехвъргачка и прочее, и прочее. **Музиката. Нарочно я оставих за десерт. Уау! Такъв здрав ъндърграунд не бях слушал от добрите години на Fishbone насам.** Повечето от имената на групите не ми говорят нищо, но пък за сметка на това Apocalypse предлага доста обширни откъси от техни клипове. Как става номерът. Върви си, значи, нашият герой по одимената улица и изведнъж се озовава пред огромен видеоекран, на който тъкмо върви клип на някоя от групите. Не можах да се сдържа да не ги изгледам от първия до последния. Идеята, макар и не супер оригинална, е доста добра и предлага един наистина интересен начин да си отдъхнеш между две яки престрелки. **Две думи и за нашия "рицар с блестяща броня"**. Всъщност, Трей Кинкейд е пандизчия, който в първото ниво се измъква доста ефектно от кафеза. Големият злодей в играта е негов бивш ментор (проверете си за думичката в речника) и настоящ смъртен враг. Тук му е мястото да се кажат и няколко думи за междинните анимации, които безспорно са черешката на върха на сметановата торта, кръстена Apocalypse. Точно тези анимации са мястото, където човек започва да се чуди, как по дяволите го правят?! Да, чувал съм едно-друго за "motion capture". Всички сме чували. Но фактът си е факт – някои го умеят, други не. Neversoft са определено от първата категория. Виртуалният Брус изглежда, върви, говори и дори гримасничи като истинския мистър Умирай Трудно. Само от въпросните анимации между нивата може да се сглоби едно не съвсем малко филмче, което аз лично бих си записал на видео, за да си го гледам отново и отново. Една забележка, репликите на Трей можеха да бъдат далеч по-оригинални. Не че между тях няма някои истински бисери, но повечето са доста постни и бързично омръзват. Да не говорим, че често нашето момче ги изтърсва не съвсем на място. Това вероятно е последица от факта, че първоначално идеята е била Брус да е само нещо като ангел-хранител на главния герой и да се появява само, когато стане твърде напечено. После авторите на играта решили, че геймърите всъщност не искат Брус Уилис да им помага, те искат да бъдат Брус Уилис. Кой ли не иска. Предай моите поздрави на Деми, братле!

вото нещо, което прави впечатление (след началните анимации, разбира се, но за тях след малко), са светлинните ефекти и "палитрата", т.е. набора от цветове на играта. Впечатляващи са, особено за PlayStation заглавие. Без помощта на какъвто и да е 3D ускорител (такъв в машинката на Sony просто липсва) момчетата от Neversoft са успели да докарат някои доста сносни 3D ефекти – обемно осветление, прозрачност, огледални повърхности и прочее. Резултатът е, ако не потресаващ, то поне далеч над средното ниво. Прибавете сега към всичко това динамичната камера и оригиналния дизайн на нивата и сигурно ще разберете защо ме тресе такъв луд възторг. И като си говорим за нива, освен че са добре замислени, те са и доста различни като атмосфера и декори. Покриви на небостъргачи, погребани под отпадъци градски улици, подземия, канализации, все райски кътчета от тоя калибър. **Колкото до камерата, тя има доста интересен подход.** В един момент нашият герой е не по-голям от фигурка от шоколадово яйце, а в следващия е заел една трета от екрана. Не са пропуснати и

Ивелин Г. Иванов

Хардуер
X-Plorer на "Blaze"

Казват, че шампионите не слъгвали. Съмнявам се. Просто тях ги хващат по-малко или им прощават повече. Иначе съм абсолютно съгласен, че ако нещо може да скапе тотално електронните (разбирай "компютърни и конзолни") игри, то това е безогледното използване на всевъзможни чийт-кодове. В края на краищата какъв е смисълът от игра, която просто да превъртиш за два дни без да си разбрал за какво точно става въпрос в нея?

За мен чийтовете се делят на три групи – кофти чийтове, неизбежни чийтове и майтапчийски чийтове. Кофти чийтовете са тези, без които определено можете да минете, стига наистина да ви се играе, а не да ви се "превърта" нещо. Колкото до неизбежните чийтове, те наистина са неизбежни. В славната биография и най-даровития геймър неминуемо идва мигът, в който на шампиона му се приисква да реве с пълен глас, да си скубе косите и да троши скъпоструващ хардуер. Какво да се прави малцина са производителите на игри, които успяват да устоят на изкушението да направят поне едно ниво, което да не е по силите на простосмъртните. Едни го правят за чест и слава, други за пари, а трети от некадърност. Та в този миг наличието на спасителен код, да речем за безсмъртие, е повече от желателно. Майтапчийските чийтове, са нещо, без което спокойно можете да минете, но те пък могат успешно да разведрят някой и друг мрачен следобед и като цяло да ви вдигнат значително настроението. Не бих казал, че да играеш FIFA '99 с футболисти със свръхголеми глави е особено забавно, но пък "високите" колички в Ignition са пълен купон.

А сега по същество. Сред многобройните чийт картриджи за PlayStation безспорно най-добър е този на фирмата "Blaze". Като цяло X-Plorer е най-надежден, а и кодовете за него са като че ли най-много. Малката сива кутийка на картриджа се закача вертикално на паралелния порт на PlayStation машината. Задължително условие е машината да не е под напрежение, защото в противен случай може да ви се наложи бързо да изтичате до близкия магазин за нов картридж. Да не говорим, че всички събирани и въведени с непосилен труд чийт-кодове ще отидат по дяволите. X-Plorer се продава със солиден набор от въведени кодове, повечето от които доста полезни. По-важното е, че вие също можете да добавяте свои кодове. Ако паметта на картриджа се запълни, спокойно можете да разкарате някой от по-старите кодове, които вече отдавна не използвате.

Една от другите най-полезни магийки на X-Plorer е възможността за връзка с компютър. Върху диска на кой да е компютър винаги могат да се намерят смешните 1-2 мегабайта свободно пространство, в които можете да набутате внушително количество чийтове. Разбира се, за целта ще ви е необходима една елементарна програмка, която можете да си "дръпнете" лесно от Интернет. Но веселбата не свършва и тук. С помощта на X-Plorer можете да свалите върху диска на компютъра си или директно върху видеолента огромно количество скрийншотове с които да увековечите своите бляскави PlayStation победи.

Използването на картриджа на "Blaze" е абсолютно фасулско и като цяло той е една ценна придобивка за кой да е PlayStation геймър. Повече информация за X-Plorer както и тонове чийтове за него можете да намерите на адрес: **Error! Reference source not found..**

Ивелин Г. Иванов

Apocalypse
Sony No: 00460

Level Select
366350185959
Debug Mode
3663501C5959
Invinsible
366350FC5959
Infinite Lives
366350005959
All Weapons / Infinite Ammo
366350F85959
Hide Weapon & Health Meter
36635004595A
Infinite Smart Bombs
86592A085961
86592A06755C
86592F705961
86592F6E755C
Infinite Energy
86593524595A
86593522595A

Tenchu - Stealth Assassins
Sony No: 01374

Rikimaru Codes

Massive Pockets
36735440595A
Crimson Blade
36555B6359BB
Healing Potion
36555B6159BB
Caltrops
36555B6259BB
Grenades
36555B6859BB
Smoke Bombs
36555B6759BB
Mines
36555B6659BB
Poison Rice
36555B6559BB
Coloured Rice
36555B6C59BB
Super Crimson
36555B6D59BB
Lightfoot Scroll
36555B6F59BB
Fire Eater Scroll
36555B7359BB
Protection Amulet
36555B7059BB
Sleeping Gas
36555B6B59BB
Ninja Armour
36555B7159BB
Shadow Decoy
36555B6E59BB
Ressurection Leaf
36555B6A59BB
Chameleon Spell
36555B6959BB
Dog Bone
36555B7459BB
Decoy Whistle
36555B7259BB

AYAME Codes

Massive Pockets
36735440595A
Crimson Blade
36555B8359BB
Healing Potion
36555B8159BB
Caltrops
36555B8259BB
Grenades
36555B8859BB
Smoke Bombs
36555B8759BB
Mines
36555B8659BB
Poison Rice
36555B8559BB
Coloured Rice
36555B8C59BB
Super Crimson
36555B8D59BB
Lightfoot Scroll
36555B8F59BB
Fire Eater Scroll
36555B9359BB
Protect Amulet
36555B9059BB
Sleeping Gas
36555B8B59BB
Ninja Armour
36555B9159BB
Shadow Decoy
36555B8E59BB
Ressurection Leaf
36555B8A59BB
Chameleon Spell
36555B8959BB
Dog Bone
36555B9459BB
Decoy Whistle
36555B9259BB

Both Characters

Infinite Energy
765A3C8C595A
565A3C8CB95E
349B34BF2D5D
D8ADFCAD7F57
All Weapons
765A06C05906
565A06BCB95E
44DE44DE6E54
58EFF8EFCFA5
All Missions
9659FAB08179
3659FAB05964

Гяволи юнаци, ето я втората част на упътването за страхотната игра THIEF: THE DARK PROJECT (рецензия в MG #9; първа серия на помагалото в MG #10) на фирмата LOOKING GLASS. Това упътване описва как да се справите с THIEF при трудност Expert, където обикновено не бива да убивате. Трябва стриктно да се придържате към поставените задачи и изключително много да внимавате.

Степен на трудност: EXPERT
Ниво: 5 - 9
Продължава от миналия брой

THIEF. the dark project

Мисия пета

Задачи: *1. Да намерите и осигурите меча. 2. Да използвате удобните случаи за разни други кражби. 3. Никого да не убивате. 4. Да установите максималното за Constantin. 5. Да напуснете владението заедно с меча.*

В началото идвате иззад ъгъла. Насочете стрелата с въжето нагоре към дървения покрив и стреляйте. Изпълзете нагоре и прескочете на балкона. Продължете през вратата вдясно, слезте по стълбата и внимателно влезте в следващото помещение. Все така внимателно отворете вратата към главния коридор. Тук охраняват няколко пазачи. Тръгнете наляво и веднага през първата врата вдясно. Идете при задната колона и шперца отворете сейфа. Обратно в коридора, наляво, минете през прохода вляво и нагоре по стълбата. Тук липсва част от пода, затова прескочете в коридора, водещ надясно. Завийте зад ъгъла и минете през първата врата вдясно. Погледнете под странната стена отзад в помещението и отворете вратата отляво (внимавайте за капани). В следващото помещение грабнете ценностите от масата и се върнете обратно (не забравяйте да затворите вратата след себе си). Излезте в коридора. Влезте в следващата врата вдясно и отворете двете ковчежета. Върнете се обратно в коридора и поемете надясно. Идете до края и зад ъгъла минете през първата врата наляво. От лявата страна на леглото има много важно малко ключе. Обратно в коридора. През първата двойна врата надясно слезте до първия етаж и откраднете от обикалящите пазачи поне едно ключе. Върнете се на втория етаж и давайте надясно. Още следващата двойна врата отключете с току-що задигнатото ключе. Тръгнете по стълбата към третия етаж. Вървете вляво, а зад ъгъла - направо към тунела отпред. Продължавайте до кръстопътя, от който трябва да отбиете леко вдясно. Влезте в етеричното помещение, където се търкалят на пода два ценни предмета. Прескочете на втората платформа, напуснете помещението и пропълзете вляво. Вървете през тунела нагоре. Мястото, където свършва тунелът, е точно над коридора, охраняван от пазачите. С помощта на въжето, висящо от тавана, скочете в срещуположния тунел. Преминете го докрай. Тук се разхождат трима пазачи, които трябва да зашеметите един след друг и да ги замъкнете в тунела (препоръчвам при паветата пред входа на тунела да се използва MOSS ARROW - образува се нещо като "тиха възглавница"). Идете в края на шахтата, където във въздуха се възнася мечът на Constantin. Свийте се и изстреляйте стрела с въже към зеленикавия таван. После по въжето се спуснете за меча. Върнете се по същия път до мястото, където сте се изкачили по стълбата до третия етаж. Слезте до първия етаж (ще го познаете по бъчвите по земята). Влезте в коридора срещу бъчвите и тръгнете надясно. Вече сте в градина с голямо дърво. Завийте надясно и веднага след това пак надясно. В помещението с петоъгълна пъстроцветна малка скаличка давайте през изхода вляво и после направо до нещо като оранжерия с резервоар в дясната част и със стълбище отзад под прозорците. По стълбището тръгнете надолу, а вратата отворете с ключето от спалнята. През лабиринта се промъкнете до кабинета с две масички. Вземете хартията, търкаляща се на земята (информация за Constantin). Съберете необходимото количество пари и по същия път като на влизане се измъкнете от това опасно жилище.

Мисия шеста

Задачи: *1. Да намерите катедралата. 2. Да влезете в нея и да откраднете Окото. 3. Да съберете най-малко 2000 пари. 4. Да намерите и откраднете Змиевидния Торс. 5. Да положите няколко пари върху гроба на Стража. 6. Да напуснете руините.*

Веднага искам да ви предупредя, че да се съберат 2000 пари не е шега работа. В началото на мисията се намирате в югозападния ъгъл на картата. Тръгнете направо по хълма и завийте наляво. Свийте по първата пътека наляво и продължете покрай десния ъгъл направо, докато стигнете до една светлина върху земята. Тръгнете надясно, след това веднага наляво и ще видите голяма рампа, водеща нагоре. Зад нея има няколко зомби, така че побързайте и вървете направо чак до стената. Завийте надясно и минете през прохода, който се отваря отпред. Продължете направо - виждате животно и се озовавате на улица De Perrin Street. Претичайте край животното и скочете във водата през един от проходите. Плувайте надясно, после надолу през тунела, после пак надясно, а след това наляво. Продължете пак надясно по дългия тунел, в края му свийте наляво и едва тогава изплувайте на повърхността. Изпълзете на малкото островче, което е в средата, и разстреляйте рогача. След това скочете на брега (тук ви трябват здрави нерви и хладен ум, защото трябва да нацелите острия връх, който е най-близо до вас). Стигнете до средата на помещението и погледнете нагоре. Изстреляйте въжето към дървото, което свързва рамките (по-близо до едната рамка, отколкото до другата), и се изкатерете. Скочете върху гредата и преминете на платформата. Минете през съборената къща до вратата на отсрещната страна. Отключете я шперца и излезете навън. Тук гъмжи от зомби, които можете да избиете или да претичате бързо между тях. Тичайте направо по улица Market Street, докато пак се сблъскате с животни, а от лявата страна видите хълм. Претичайте покрай животните, после през моста и все направо, докъдето е възможно. Завийте вляво и преминете през разнебитените сгради до табелката, сочеща пътя към катедралата. Тук чувате странни слова и още по-странна музика. Завийте наляво и тръгнете по рампата нагоре, докато стигнете до катедралата. Вървете покрай дясната й стена до края, после изпълзете по стените до върха. Изслушайте напътствията на Окото. С това вашите задачи се променят. Върнете се при двата моста и завийте наляво. В далечината има статуя, а в средата - поставка. Изстреляйте въжето към едно от ребрата на покрива и с негова помощ прескочете върху подставката. Изстреляйте запалителна стрела към статуята. Откъм лявата ви ръка се отваря врата. Минете през нея. Стигате до врата с решетка. На една от поставките поставете счупените части от статуята. Ще се отвори или вратата, или решетката. Стъпете върху втората поставка - ще се отвори и другата част от вратата. Претичайте. Вървете направо, после надясно до вратата, която трябва бързо да разбиете, иначе движещата се зад вас стена ще ви сплеска. Влезте в помещението и отворете вратата вляво. Вземете и двата ключа. Със златния отворете вратата в голямото помещение вдясно. Прочетете книгата. Пак ви се променят задачите. Идете на главния път (онзи, по който се мотаят безброй милички зомби). Тръгнете по една от улиците надясно, докато стигнете до разтварящия се мост (ще го познаете по това, че близо до него има два бутона). Затворете моста и преминете на

другата страна. Изстреляйте с лъка стрела по горния бутон и бързо изтичайте на вдигащия се в момента мост. Вмъкнете се в отвора отдясно и отворете вратата. Преминете през локацията чак до вратата на къщата, в която се намира бленуваният Serpentile Torc (той е на втория етаж в ковчежето до леглото). Върнете се на главния път, където се разхождат зомбите, минете по мостчето, после през първия проход, който е насреща ви, влезте в къщата. Преминете през огнището и покрай лявата стена стигнете до стълбището, по което се изкачете до най-горе. Изстреляйте стрела с въже, използте по него горе и прескочете на галерията на отсрещната страна на улицата. Влезте във вратата. Там се намира Гробницата на Стража. Остава ви само да сложите върху й парите.

Мисия седма

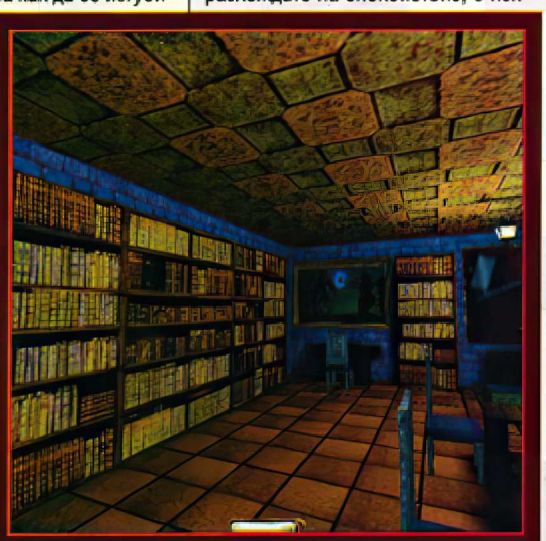
Задачи: *1. Да откриете как се влиза в града. 2. Да съберете 2000 лари, включително 500 gems (скъпоценни камъни, бисери). 3. Да откриете изгубените медальони. 4. Да се сдобиете с Талисмана на огъня. 5. Да се сдобиете с Талисмана на водата. 6. Да напуснете града.*

Препоръчвам ви да се снабдите с повечко водни стрели - ще ви трябват. В началото тръгнете направо, завийте зад ъгъла и скочете с главата надолу във водата. Под водата на стената има плоча от бял камък. Хвърлете по нея каменния ключ. Вляво се отваря вход към Lost City. Преплувайте през отвора и от другата страна поемете дълбоко въздух. Продължете по тунела. Там, където водата потегля надолу, има малка ниша с въздух. Поемете си дълбоко дъх и бързо плувайте надолу до голямата пещера. Давайте напред през единствения проток, който виждате. В мига, в който е възможно, изскочете от водата и мигом изплувайте на десния бряг. Заобиколете "колоната" вляво и прескочете водопада. Внимавайте, има много паячета! Минете през падината и скочете на долната издатина, след това на по-долната и тръгнете през пещерата вляво. На Т-образното кръстовище тръгнете наляво през огнения капан. Продължавайте, докато стигнете до покрива на сградата (библиотеката). Вървете малко вляво по покрива, за да се доберете до ямата. Скочете в нея, минете през централната врата, през помещението и направо в другото помещение, а оттам изскочете през прозореца bunjee jumping. Излезте навън по големия проход. Давайте наляво, при обелиска - надясно. Вървете направо до стената, там свърнете надясно и после направо, докъдето може. Вече сте в градче, пълно с познатите животни. С тях внимавайте много. Вървете надясно, на края на улицата свийте наляво и продължавайте направо, докато улицата започне леко да завива вляво. Пред вас се появява обелиск и няколко огнени елемента, които гасите с водните стрели. Тръгнете през прохода вдясно, отново надясно, чак до стълбището. По него - нагоре. Изобщо не излизайте от къщите: вървете по единствения възможен път. Достигате вход за пещерата. Продължете до следващия обелиск (ще го познаете по трите житни класа и точките). Карайте покрай лявата стена (не скачайте, а вървете по земята) до следващия обелиск. На него са издялани "везните на правосъдието". Влезте в помещението, което се отваря пред вас. По стените има сини gems, които пътьом вземате. После: по първия проход надясно, по стълбите нагоре напускате помещението през прохода вдясно, на следващото кръстовище завивате наляво и продължавате все по коридора, докато стигнете до голям крив обелиск. Изскочете на покривите. Скачайте от по-високите върху по-ниските покриви, докато не се доберете до земята. Там има лагер на някаква експедиция. Поговорете с нейните членове. Един от тях ви предлага един от изгубените медальони. Изторгувайте каквото може от членовете на експедицията и поемайте към голямата крипта. Тръгнете надолу по стълбите, докато стигнете до яма. Изстреляйте въже към гредата на тавана и с него прескочете на другата страна. В малкото помещение с колони слезте в левия заден ъгъл надолу по стълбичката. Сгънете се, клекнете и тръгнете по коридора направо и надолу. В следващото помещение влезте в последната врата вляво преди стълбището. Вземете джаджата от поставката, върнете се в главното помещение и тръгнете по стълбището надолу. Скочете във водата и доплувайте до Талисмана на водата. Така. Върнете се до обелиска с "везните на правосъдието" - ред е на Талисмана на огъня. При обелиска тръгвате направо и вървите покрай лявата стена. Горе на хълмчето има коридор. Тръгвате по него. Като повървите, стигате до тесничко мостче над лавата. Около помещението има "находище" с така ценните водни стрели. След мостчето продължавате до големите камъни в лавата. По тях прескачате на другата страна. Влезте в сградата, тръгнете по стълбите нагоре и наляво. Продължавате все направо до пространство, където насред лавата има твърда земя във форма на подкова. Влезте в единствената врата. В лабиринта откривате помещение с някаква машина. В нея има жлеб за лост. За онази джаджа, която взехте от криптата с Талисмана на водата. Мушнете лоста и го повдигнете. Върнете се при "подковата" и се прехвърлете на нея по моста (лабиринтът не е сложен и няма как да се изгубите в него). След "подковата" продължете по единствения възможен път до мястото, където като направите малка крачка напред, ще паднете на малка издатинка под вас. Тръгнете наляво по платформата, после нагоре, по стълбището вдясно и надолу. Сблъсквате се с групичка авантюристи. Поговорете с тях и им измъкнете втория медальон. Продължавайте до падналата в лавата статуя. Зад нея на стената има издатина. По нея продължете нагоре. Със скокове пресечете първия етаж на двете сгради. Скочете долу. Излизате на широк терен, където не е зле да изтребите няколко духа. Влезте в голямата кула и по стълбището идете до етажа с предметите (по-нагоре по стълбите е невъзможно). Излезте през прозореца на корниза, вървете наляво и след третия ъгъл виждате отгоре прозорец, а над него - греда. Изстреляйте в гредата въже и по него се вмъкнете в прозореца. По това, което е останало от стълбището, влезте в помещението с Талисмана на огъня и го вземете. Ако все още нямате достатъчно пари и gems, отивайте да ги досъберете. После ви остава само да щапуркате по собствените си стъпки до началото на водопада.

Мисия осма

Задачи: *1. Да стигнете до Hammer Temple. 2. Да се сдобиете с Талисмана на въздуха и Талисмана на земята. 3. Да се сдобиете с First Hammer. 4. Да преместите 2400 пари извън Temple. 5. Да не убивате никого. 6. Да напуснете Temple жив и здрав.*

Тръгнете по улиците на спокойното градче покрай дясната стена и вървете, докато в далечината не видите светлинка. Там Баба Яга си точи зъбите за вас. Пристъпете по-близо към стражите, така че да ги погледнете право в очите. Покажете им свитъка, който носите в левия горен джоб. Стражата ви позволява да влезете. Из Temple можете да се разхождате на спокойствие, с изк-

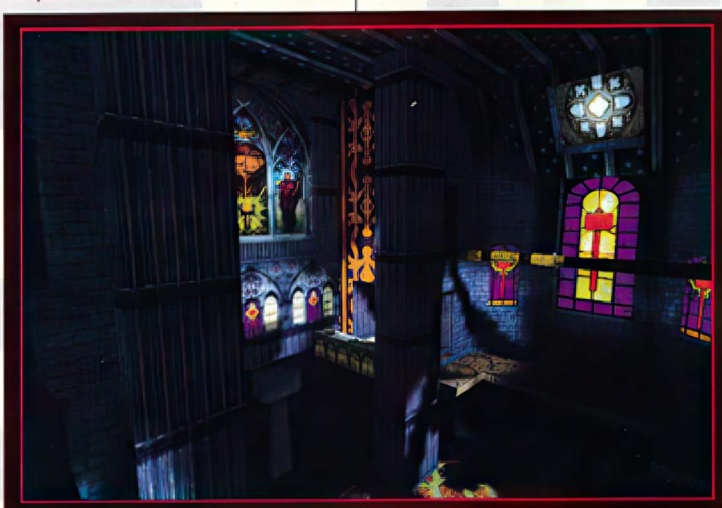


лючение на вратите и проходите, обозначени с обърнат червен чук. Можете да крадете, каквото ви хареса, но в никакъв случай не бива да ви видят! Влезте в храма, заобиколете статуята на чука и отворете вратата, която е срещу портата, водеща към Temple. В следващото помещение има широко стълбище. Минете през най-близката врата вдясно. Точно отсреща в поредното помещение има маса, книга и свитък (приберете го). Идете в Reliquary и обърнете внимание на трите поставки. Върху средната е First Hammer, но още не го взимайте. Затова пък тихомълком натиснете лостчето зад поставката в ъгъла на помещението. Идете при споменатото широко стълбище и тръгнете надолу. Завийте надясно в тясната уличка и влезте (когато, естествено, стражата не гледа към вас) в първата врата вдясно. Тя е една от маркираните в червено врати. Вътре има "very angry priest" (много сърдит жрец), чиято глава цапардосайте с тоягата си. Проучете помещението, вземете ключето от масата (това е универсален ключ за всички сандъци, сърца и врати в тази мисия) и чука от малкия олтар. Върнете се на горния етаж. Идете в Reliquary и излезте през вратата, която е най-близо до поставките. Вървете все напред през всички врати, докато стигнете до маркирана и заключена врата. Отключете я с универсалния ключ (помнете: трябва да затваряте зад себе си всички маркирани врати) и отворете ковчежето, в което има свитък, описващ мястото, където са талисманите. Сега дръпнете оставащите лостчета (към положение OFF). Едно има в Градината срещу балкона под галерията, а друго - на гробището в предпоследната крипта. Изчакайте стражите да се наприказват, да си идат и тогава влезте в криптата. Погледнете нагоре. Между гробището и Градината има зала за тренировка, а отзад в това помещение - проход надолу към подземието. Вървете покрай лявата стена до стълбище от сиви камъни, водещо нагоре. Качете се и излезте през входа вдясно. Вече сте в коридор, който обикаля околовръст помещението, затворено с маркирана врата. Влезте вътре незабелязано и го ограбете. Между другото, тук е следващото лостче (зад разбитата стена). Върнете се в коридора, заобикалящ помещението, и стигнете до прохода към работния кабинет на инквизитора (позната се по килимчето, свързващо двата изхода). Пропълзете през този кабинет (гледайте да не събудите инквизитора) и в следващата локация завийте надясно към машината за мъчения. Точно зад нея е последното лостче. Сега трябва да съберете 2400 пари, да се върнете в Reliquary, където да цапнете пазача и да гепите First Hammer. ВНИМАНИЕ! Следващите думи прочетете много внимателно и научете обратния път наизуст. От широкото стълбище тръгнете в посока надолу, завийте наляво и вървете до края на коридора. Завийте надясно, после наляво и пак наляво. След първия вход вдясно би трябвало да сте в помещение, в което в далечината виждате две решетки. Стъпете на ръба. Появява се мостче (ако, разбира се, имате онзи чук от малкия олтар). Ако вече сте обърнали всички лостчета в положение OFF, лявата решетка трябва да е отворена. Дръпнете сега лостчето в стаичката. Така се отваря втората решетка, но мостът отзад се прибира, което ви отрязва обратния път. Застанал пред Талисманите, изчетете свитъка Papyrus. Силовото поле, което ги пази, изчезва. Остава само да ги гепите и по най-бързия начин да изчезнете от Temple навън.

Мисия девета

Задачи: *1. Да се сдобиете с Окото. 2. Да напуснете района.*

Поставете Талисманите върху съответните статуи и влезте през вратата. Обърнете се надясно, преминете през вратата, през малкото помещение и през следващата врата. Вървете напред. В дългото тясно помещение отворете вратата вдясно със шперца. Вземете ценностите от масата и се върнете при входа на катедралата. Отминете двойната врата вдясно и отворете онази срещу вас. Отново идете при втората врата и в тясното помещение. Отворете с кукичка ключалката вляво и приберете плячката. Върнете се в дългото помещение и идете при вратата вляво. Подгответе си flash-бомбите и внимателно влезте вътре. В помещението има духове и зомби. Привлечете вниманието на духа, който е по средата. Би трябвало да ви забележат всички и да тръгнат към вас. Когато се приближат, убийте ги с три бомби. Изтичайте нагоре (над вас е Окото) и влезте през вратата вдясно. От фонтана си вземете водни стрели, а от ъгъла - светена вода. Отворете вратата обратно към предишната локация и унищожете зомбите със светената вода. Тръгнете от помещението с фонтана, заобикаляйки олтара, и отворете вратата на отсрещната страна. Влезте на бегом, заобиколете призрака и отворете вратата. Вървете до най-горния етаж, отворете вратата, а в следващото помещение влезте през вратата вдясно. По корниза преминете на отсрещната страна. Вървете така през помещенията, по корнизите, докато стигнете до заключената врата. Отключете я и запомнете това място като Гроб. Вземете запалителните стрели, върнете се на корниза и скочете долу на по-долния полуетаж. Разбийте вратата и идете при издатината. Оттук вече виждате Окото. Скочете на поставката и го вземете. Скочете долу и влезте в помещението, където преди това бяхте заобиколили призрака. През втората врата излезте в градината. Пред вас застава дух, който изглежда малко по-другояче. Това е духът на Murus. Приветства ви и ви предлага помощ, но ако и вие му помогнете. Поговорете с него. Първото му искане е да намерите неговата молитвена броеница (rosary). Щом свършите разговора, тръгнете наляво към St. Yora`s. Влезте през вратата и тръгнете по стълбите вдясно нагоре. В помещението с големия саркофаг посъберете водни стрели, но най-важното е да преминете през втория проход в малкото помещение, откъдето излизате през вратата. Вървете покрай дясната стена, докато стигнете до синьо ковчеже. Отворете го и вземете броеницата. С нея тръгнете към мястото, където говорихте с Murus. Поговорете с него пак. Той ви поздравява и ви възлага следващата задача. Трябва да му донесете Светия символ (Holy Symbol). Минете под разбитото стълбище и веднага завийте наляво. Влезте в първата врата пак вляво. Покрай лявата стена стигате до "машинарията", която Murus ви е описал. Вземете долната дясна форма и я сложете на поставката между двата лоста. Дръпнете първо левия, а после и десния лост. След това отворете формата и вземете Holy Symbol. Пак покрай лявата стена стигате до втория етаж (в същата сграда) и прескачате на отсрещната страна. Спуснете се по пързалката в малката градина. Изстреляйте въже към колибата и се изкачете там. Вземете свещта и се върнете в сградата. Напуснете тази сграда. Идете в St. Vale`s. Минете през решетката в десния заден ъгъл и покрай лявата стена до ъгъла, където пътищата се разделят. Отдясно има огромна врата. Влезте през двойната врата, която ви се пада отляво и отзад. Изстреляйте стрела към корниза вляво и изпълзете на него (стрелата, естествено, си я прибирате). Намерете книгата и я вземете със себе си. Върнете се на мястото на срещите с Murus и пак си поприказвайте с него. Той ви казва, че вече имате всичко необходимо. Обаче това не е вярно, така че идете в St. Jenel`s. Това е вляво от решетката. Влезте и вървете все направо, докато не паднете долу. Щом паднете, изкатерете се до втория отвор на първия етаж. В следващото помещение отворете синьото ковчеже и вземете ключа за гробището.



Пак падате, но вървите направо. Зад левия ъгъл разбийте вратата. Качете се на най-горния етаж и вземете Holy Hammer. Напуснете St. Janel`s. На малкото площадче минете през решетката вдясно и отзад. Вървете все направо до решетките на гробището. С ключа ги отворете и влезте вътре. Проучете околността и спрете при Murus, който ви очаква нетърпеливо. Той ви казва съвсем точно, какво трябва да правите. Докоснете надгробната му плоча с броеницата, поставете върху нея свещ и прочетете книгата (която сте взели в една от галериите). Докоснете го с Holy Hammer и той ви възлага следваща задача. Идете в катедралата и по стълбището, по което преди се изкачвахте, сега слезте чак до най-долу. Отворете вратата и сте в подземни коридори, пълни с вода. Все покрай лявата стена стигате до врата, зад която на земята се търкаля труп. Грабвайте го на рамо и вървете към гробището. Намерете Murus и хвърлете трупа в изкопаната яма. Murus ви възлага да намерите още един труп. Идете на онова място, което преди време ви означих като Гроб. Вземете втория труп и се върнете в гробището при Murus. Ако вече сте избили всички духове, Murus ви дава ключа, ако не сте - призовава ви веднага да довършите това дело. Което означава да преминете цялата локация и да ги изтребите всичките (препоръчвам да ги избивате със силен удар на меча изотзад). Като привършите с тази чистка, получавате от Murus вече споменатия ключ. Тръгнете по познатото ви вито стълбище в катедралата и вървете до най-горния етаж. Тук отворете вратата, а в следващото помещение отключете вратата вляво с ключа на Murus. В помещението вземете взривните материали и огнената стрела. Върнете се на мястото със събореното стълбище и скочете долу. Покрай дясната стена стигате до голяма двойна врата. Сложете на земята взривните материали и от разстояние ги гръмнете с огнената стрела. И бягайте от това прокълнато място надалеч.

Продължава в следващия брой

-GM-

Sierra/Sierra

PC WIN '95/98

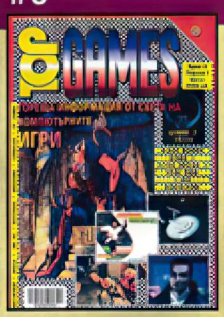
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 350 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

#0



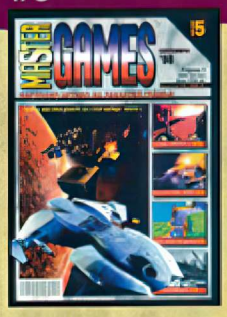
#1

#2

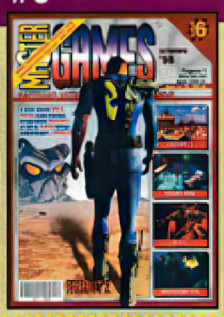
#3

#4

#5



#6



#7

#8

#9

#10

#11 :o)))

HAPPY BURTH DAY TO YOU, HAPPY BURTH DAY TO YOU, HAPPY BURTH DAY DEAR MASTER GAMES HAPPY BURTH DAY TO YOUUUUUUU :o)))))

Справка за съдържанието им ще намерите на 51-ва стр.

!!!

По случай първия си рожден ден вашето любимо списание Ви прави ПОДАРЪК... ВСИЧКИТЕ 11 предишни броя на списанието в пакет САМО ЗА 9999 лева. Офертата е валидна само до 20 април и до изчерпване на наличните количества. Заявката за покупка изпращайте в писмо на адреса на редакцията. Подкрепете писмото с пощенски запис на стойност 9999 лева на името на ДАрТ-София ООД. ВНИМАНИЕ!!! Разполагаме с ограничено количество от някои броеве на списанието, поради което закъснелите имат всички шансове да получат ПОДАРЪКЪТ си в непълен комплект.

Като начало няколко прости съвета. Помисли ***какъв герой*** ще създадеш. На воинът му е по-лесно ***в началото и по-трудно после.*** Вълшебникът се мъчи в първите нива, ***но след това става мегасъщество.*** Подобни противоречия се компенсират чрез група от шест човека (и нечовека) - от теб зависи кого ще избереш. Положението с тези полубогове не е толкова напечено поради ограничението на опита: 89000. ***Грижливо избери изходните атрибути.*** Половин час преди началото на играта за старателен набор на атрибути ще ти опрости живота. ***Внимавай какъв отбор съставяш.*** Това упътване върви по линията на само една, относително балансирана група с вълшебник като главна фигура. Можеш да вървиш по друг път и със съвсем други персонажи. Ако избереш групата според това помагало, вторачи се главно в повишаването на level-ите. ***Ориентацията: от карта към карта.*** Възможно и полезно е първо да създадеш отбор от най-добрите и най-препоръчвани персонажи (mar, Imoen, Khalid, Jaheira, Kivan и Ajantis) и тогава да напредваш степ бай степ. Щом се ориентираш, премини всички локации в ред: Старт (Imoen), Friendly Arm Inn (Khalid и Jaheira), Ajantis (северно от Friendly Arm Inn) и High Hedge (Kivan), след което напредвай според упътването. Персонажите, които набираш, имат level, съответстващ на твоя опит - набереш ли ги по-късно, техният level вече е по-висок и не можеш да се бъркаш много в развитието им. Ако някъде в упътването се споменава да вземеш някого в групата и да го отведеш някъде, не си длъжен да го правиш, но ако го приберешь, остави "настрана" някой от твоите главни герои и по-късно си го вземи на същото място. ***Сейфвай позициите си, колкото може по-често.*** Преди всяка природосъобразна почивка въвеждай в Quicksave - ще избегнеш излишни неприятности. Ако искаш да се забавляваш, преравяй детайлно всяка карта и не пропускай дори стебло. Работата не е само до изпълнение на задачи, но и до търсене на артефакти, набиране на опит и репутация. ***Икономисвай.*** В огромното мнозинство случаи не си струва да купуваш, дори предлаганото да изглежда екстра. В боя (особено със заключителните босове) и претърсването на всичко възможно намираш по-добра стока и то безплатно.

Пролог

Иди в кръчмата и на бара купи от старият познат Winthrop. Firebead Elvenhair ти дава първата от лесните задачи: да стигнеш до вътрешната градина и да донесеш идентификационен свитък. Когато си в градините на Candlekeep, спри при Tethtoril и вземи от него свитъка. Щом го предадеш на Firebead, получаваш лекарство и защитно вълшебство. ***Излез от кръчмата*** и върви по посока на часовниковата стрелка. Последователно се натъкваш на: **Phyldia,** на която й липсва книжка. Тя е в купчината греди зад Dreppin малко по-нататък. Като възнаграждение за нейното връщане получаваш Lynx Eye Gem, който можеш по-късно да продадеш. **Свещенически дом.** Вътре отстраняваш първия от дългата серия наемни убийци, които срещаш попътно. **Dreppin,** който иска да му доставиш лекарство за кравата от Hull. **Храма Oghma,** където можеш да се полекуваш и да си купиш някои свещенически принадлежности (лекарства и свитъци). **Jondalar,** който те научава на основите на боя (не убивай - използвай юмруци). **Джуджето Reevor,** при което печелиш 5GP и 50XP, ако прочистиш неговата къщичка от плъхове; **Страдащия от махмурлук Hull,** който те изпраща до казармата за меч и противоотрова. Противоотрова е за Dreppin, а за меча получаваш от Hull 20 GP. **Gatewarden,** който те посвещава в тайните на боя с повече неприятели. **Bunkhous,** който е следващият от натрапчивите наемни убийци. **Казармите,** където Fuller те моли за сноп стрели за лък самострел (купуват се при Winthrop в кръчмата). Там намираш меч за Hull и противоотрова за кравата на Dreppin. Като възнаграждение за доставката на стрелите получаваш 10 GP. ***Когато изпълниш*** всичките малки задачки, смело тръгвай към вътрешността на Candlekeep. Поговори с Imoen, а след раздора с Gorion потегляй на далечен, предалечен път.

Chapter 1

Когато Gorion вече завинаги се е преместил на оня свят, вземи в компанията си Imoen. Тя не е лоша спътница и главното - страхотна крадла е. Целта на първата част, която е пред теб, е да се отиде долу в Nashkel и да се разбере какво е положението. ***Та значи, събуждаш се сутринта*** и срещаш Imoen. Веднага огледай мястото на вчерашното действие - сред останките на Gorion има писмо, което те изпраща във Friendly Arm Inn. Премини и остатъка от тази карта. Тук срещаш някои дреболии, психопата самоубиец Chase, мечки (пази се от тях), пустинник с няколко добри съвета и двойка джуджета-некромани, която по-добре не вземай в компанията. Когато картата бъде обработена, тръгвай към Friendly Arm Inn, за да поразшириш своя отбор. Комбинацията с Imoen е добра, но бойната мощ на четири и повече персонажа е още по-надеждна. А Khalid и Jaheira, които са във Friendly Arm Inn, наистина ги бива. Давай към тях - най-добре така, че да напуснеш тази карта в посока на изток, към залесения кръстопът. ***На следващата карта*** срещаш досега непознатия за теб вълшебник в червена дреха (една от най-прочутите фигури във Forgotten Realms - Elminster). От това, което ти казва, няма да разбереш нито дума - гарантирам. Гарантирам също, че ще го срещнеш още няколко пъти. Не се безпокой от това и си го запиши в дневника (играта така или иначе ще го направи). Премини в следващата карта и се поупражнявай в бой. Какво има тук? **Шепа Xwart-и** и вълци. **Стрелецът** с лък Aoln (само така, за приказка). **Ogre.** Обърни внимание на нейните колани. По-добре ги дай за идентификация и двата, преди да ги сложиш на себе си - ще си спестиш неприятна фройдистка изненада. Единият колан - Girdle of Piercing - е, общо взето, полезен: във Friendly Arm Inn можеш да го смениш за опитност и History of Tethyr. **Обърканото** куриерче Andout. **Няколко бандити** - събирай им скалповете, по-късно ще са ти от полза. **Унищожена** каравана. **Момчето** Jase, без признаци на живот. **Добре маскираният Ring of Protection + 1.** Намира се на камъка северно от обелиска на кръстопътя в северозападната част. ***Давай на север*** към Friendly Arm Inn. А ако не си склонен към нищо от горепосоченото, просто пробягай картата по западния й край и се върни тук едва с пълна група. Или ако в миналата карта си прибрал други две фигури, няма от какво да се безпокоиш. Във всеки случай тук няма нищо повече. ***Във Friendly Arm Inn*** без колебания оти-

Пред теб е подробно упътване за най-добрата RPG игра в последно време. Не е изчерпателно - няма как да се опишат всички локации, предмети и NPC фигури. Това е пътеводител из играта, така че да не ти се изплъзнат най-интересните неща и да не стигаш до излишни проблеми. Пътищата в BALDUR'S GATE нямат край и този е само един от тях. Описана е една група, но от множеството персонажи на разположение можеш да направиш и съвсем друга, може би по-добра.

Е добре, признавам! Преди Коледа понапуснах нещата. Имаше много игри и малко време и ми убягна фантастичната широта на BALDUR'S GATE. Но като гледам всичките тези гноми, гоблини, орки, насечени крайници, торбички с диаманти, разбити брони и цялото опустошение, което цари, все пак ще си допиша за BALDUR'S GATE...

NO??? EXIT

BALDUR'S GATE

какво повече...

вай към местната кръчма, която е в главната крепост. На стълбите те причаква убиецът Tarnesh, от когото ин мемориам вземаш вълшебни свитъци и шепа жълтици. Вътре в кръчмата са воинът Khalid и друидката Jaheira (dual-class fighter druid). Не умувай дали изборът е добър, а ги вземай в компанията! Купи нещо и побъбри с няколкото скучни шефове в кръчмата. ***На първия етаж има мъж,*** който за Girdle of Piercing ти дава книжка. На втория етаж друг човечец иска от теб да изчистиш една къща в Beregost (за задачата ти трябват лекарствата против отрова). Когато му донесеш мъртъв паяк, вино и обувки, получаваш опит и малко злато. И едно бисерче: в южната част на картата, на полянка край един смърч е великолепният Ring of Wizardry, удвояващ броя на вълшебствата, които магът има в първия level. Да го търсиш е ад, но си струва. В къщата наляво от портата е и Joia, която иска дребна услуга: намери Hobgoblin-ите в тази карта (достатъчно е да вървиш по пътя и се натъкваш на тях), убий ги и й донеси нейния Flamedance Ring - никакво злато, само опит и репутация са твоето възнаграждение. Сега би трябвало да имаш четири членове в групата, а пред себе си - неизписано табло от приключения. Първите ти стъпки водят към Nashkel. ***Върни се на юг,*** към залесения кръстопът. Вече имаш достатъчно сили за бой. Не е грешка, ако се отправиш към Beregost. Там допълваш запасите от муниции (стрели за Imoen, ако нямаш достатъчно), продаваш награбените съкровища и насъбираш клюки от околността...

Beregost. В Beregost има множество интересни места - избери си от тях:

Thunder Hammer Smithy. Намира се в източната част на Beregost. Тук се продават много прилични брони и оръжия. Ако имаш достатъчно пари или КОГАТО имаш достатъчно пари, отскочи тук за Shadow Armor за твоята крадла (ако имаш крадлата Imoen). Тази великолепна +3 броня добавя 15% към Stealth и е идеална в комбинация с Boots of Stealth, които ще намериш по-късно. Северно от ковачницата има къща, в която е Mirianne - иска от теб да намериш съпруга й (неговите останки са непосредствено южно от Beregost; когато й донесеш писмо, получаваш опит и Ring of Protection+1).

Jovial Juggler. Обикновена кръчма в южната част на картата, където капитанката на стражата купува скалпове на крадци. По-интересна е къщата до кръчмата - пълна е с паяци (можеш да вземеш умрял), а в сандъците има износени обувки, бутилка вино и скъпоценен камък. Донеси това в кръчмата във Friendly Arm Inn за дребно възнаграждение.

Feldepost`s Inn. Кръчмичка в югозападната част на картата, в която вероятно няма да избегнеш срещата с местния нехранимайко Marl. Не се оставяй да те провокира: охладиш ли го без бой, придобиваш опит; ако не, трябва да го убиеш или зашеметиш и не печелиш нищо. Algernon на първия етаж на кръчмата има в себе си Algernon`s Cloak, но доброволно няма да ти го даде, трябва да му го вземеш. Как иначе, освен чрез крадец и Pick Pockets! Този плащ прибавя +2 Charisma, което си е великолепна новина за твоя портфейл. Придобиването на въпросния плащ е една от задачите в града Baldur`s Gate, но все пак по-добре го вземи. В къщата точно срещу кръчмата е твоят стар познат Firebead Elvenhair. Копнее за книжката "The History of the Fateful Coin", която му купуваш именно във Feldepost`s Inn от кръчмаря. Като я предадеш, печелиш като възнаграждение друга книга, но не това е главното - главното е, че репутацията ти се вдига с още едно стъпалце.

Burning Wizard. Пред тази кръчма Garrick те наема за една деликатна задача. Приеми я и след малко си лице в лице с крадлата Silke. Поговори с нея и почакай да пристигнат трима очевидно незаместени мъже. Не се оставяй да бъдеш въвлечен в играта на Silke и откажи да убиваш невинни. Убий Silke - печелиш не само пари и лекарство, но и Quarter Staff+1. Тримата спасени мъже пък ти дават лекарство (Potion of Defence), а Garrick (общо взето скучен Bard) ти предлага компания, която по-добре тактично откажи.

Red Sheaf. Влез в тази кръчма и убий поредния ловец на награди - джуджето Karlat. Вътре е малко по-приятелски настроеният hobit Perdue, но без меча, който неотдавна му е откраднал Gnoll западно от Beregost, близо до High Hedge - за 50 GP го иска обратно.

Gerard Travenhurst. Вътре в заключената къща в северната част на града е местният общински съветник и две горили при входа. Иначе нищо особено - горе има няколко заключени сандъка, с които по-добре се заеми, когато твоят крадец (Imoen!?) е на по-висок level. Така или иначе, вътре няма кой знае какво и рискът не е оправдан. ***След разходката*** из Beregost тръгвай на юг, директно към Nashkel. По горския път отново срещаш обичайната гмеж от Gibbering-и, Hobgoblin-и (един е с интересни обувки: Boots of Stealth) и Ogrillon-и (един от тях има писмо за Mirianne от Beregost - вземи го и го занеси на Mirianne). По-нататък са заблудило се момченце, самотен ловец, войник от Flamming Fist (по-добре му казвай истината, за да не влезеш в конфликт със закона, а убиеш ли го, репутацията ти значително спада), потопена къщичка и пещера с малко съкровище (пари и лековити смеси). Позабавлявай се, после върви на юг към хълмистите местности непосредствено пред град Nashkel. ***В тази част*** от пътя се натъкваш на лагер на Hobgoblin-и, шепа kobold-и и друга паплач. Следват малко побъркания Lord Foreshadow от Waterdeep, пустинник с непроизносимо име и

един остроумен разговор - но иначе отново нищо интересно. Само това, че след напускане на картата в южна посока вече ти се усмихва Nashkel, целта на твоя път в тази част, първата от всичките седем.

Chapter 2

Nashkel След едно здрасти с местния пазител на закона давай към кръчмата, прозаично наречена Nashkel Inn, където те чака сравнително неприятна среща със способната клеричка Neira. Ако преживееш нейните първи нападения с вълшебства - печелиш, защото в близък бой е слаба. В магазина продай събраните съкровища и си напазарувай. След малко те подема градският кмет Berrun Ghastkill. Хубаво си поговори с него и му обещай да огледаш местните мини. В града има Temple of Helm (предлага обичайните услуги), полицейско управление, пред което стои бардът Minsc (можеш да го вземеш в компанията и да идеш да изпълниш с него една странична задача, но това ще стане по-късно), имение и пивница Belching Dragon (тук е прочутата фигура Volo, от когото научаваш интересни истории за капитана на стражата и за мините в Nashkel). В местната резиденция (Manor House) изобщо няма нищо интересно. Тук срещаш също странен Conjurer, който иска от теб нещо подобно като Minsc (вместо да намериш Dynaheir, трябва да я убиеш - не го взимай в компанията), и един наистина противен нехранимайко, за чието убийство дори няма да бъдеш наказан. Друг деликатес: в западната част на картата има малки нивички. Наляво от най-западната нивичка под малък смърч намираш Ankegh Armor и перла. Щом обходиш Nashkel, потегляй към мините, за да разплетеш загадката на разваленото желязо. **Nashkel Mines.** Преди да слезеш долу, премини цялата карта над мините. Натъкваш се на интересни неща. Например на художника Prism, който дяла скулптура от камък. Обещай му помощ и след малко вече си срещу яростен ловец на награди. Greywolf е твърд орех (ако засега си на първи level), но си струва труда - има прекрасен Long Sword+2, а щом умре, вземаш и скъпоценни камъни, за които при Oublek в Nashkel получаваш награда. Спаси едно джудже от натрапчиви kobold-и. След това отивай към входа за мините, но първо поискай разрешение за влизане от Emerson и едва после влизай. ***Остава просто да се преминат мините.*** Нищо много особено няма да намериш в тях, а накрая вече само ще се биеш. След няколко дрънканици от побъркани миньори на първия етаж Dink ти дава нож, който трябва да върнеш на Kyl в западното крило на втория етаж. Първите два етажа са общо взето безинтересни, забавлението започва чак на третия, който е осеян с клопки. Използвай крадеца за тяхното откриване и обезвредяване. На четвъртия етаж е твоята цел. Освободи Enchanter Xan от неговия затвор и ако не играеш вълшебник, го вземи в отбора си - той е сред малкото вълшебници в играта и абсолютно сигурно ще ти влезе в работа, въпреки че е Specialist Mage и няма достъп до вълшебства като Fireball или Flame Arrow. Ако обаче главният ти герой е маг, не взимай Xan, а вместо него играй с Kivan - Ranger от картата High Hedge. Когато си готов, отправи се да убиеш Mulahey в неговата бърлога. Това не е лесно, но свиквай, защото предстоят далеч по-трудни двубои. Mulahey има у себе си няколко интересни неща, които по-късно ще свършат работа (когато ги идентифицираш и разбереш за какво служат - Boots of Grounding, Ring of Holiness). Още по-интересни вещи съдържа неговият сандък. Там е не само мечът на Xan, но и лековити смеси, вълшебни свитъци, Short Sword+1 и писма, които ти разкриват посоката на следващото пътуване - до Felpost`s Inn в Beregost. Това е последното нещо, което правиш във втората част.

Chapter 3

Преди да се върнеш в Beregost, за да следваш главната сюжетна линия, огледай околността, намери товаонова, изпълни някои задачи и събери опит за своята компанийка. Можеш да потеглиш и направо по следите на престъпниците, но знай, че скоро ще я докараш до недостиг от опит. Така че по-добре го натрупай овреме. ***От Nashkel Mines излез "отзад",*** т.е. по пътя около бърлогата на Mulahey (там има две Gray Ooze, но те не са проблем). Излизаш в нова област. Тук, северно от изхода на мината, те чака четворка наемни убийци - или по-точно убийки. По това време твоите фигури са, грубо казано, на втори level, така че битката не е много приятна - но ще се оправиш! Най-сигурният начин е да запаметиш вълшебството Charm Person (Xan със сигурност го има; твоят вълшебник, ако имаш такъв, също би трябвало да го има) и с негова помощ да обърнеш две от четирите убийки на своя страна. Докато се усетят, останалите две са загинали. Действието си струва труда - не само заради опитността, но и заради любопитните предмети, които намираш при труповете. Полезно е да се премине и остатъкът от тази карта. Тук например има човече, което ти дава Dagger+2 и задачата да го върнеш в гробницата в източната част на картата. Остави си Dagger-а и бягай да окрадеш останалите гробници в това ниво. Но се пази от безумния магьосник, който извиква смъртоносния Mustard Jelly. Убиваш всичко, а между другото намираш вълшебството Lighning (не можеш да го използваш, ако все още си на втория level). ***Отправи се към Nashkel, където се разиграват няколко интересни случки.*** Oublek иска да ти натрапи 200 жълтици, предполагайки, че си Greywolf. Отхвърли парите - ако не друго, поне репутацията ти се повишава. Кметът като възнаграждение за символа на Mulahey ти плаща 900 жълтици, което също не е за изхвърляне. Nimbul е следващият убиец, с когото трябва да се справиш. Това не е просто, но е постижимо (апропо, Nimbul има в себе си Boots of Avoidance, Ring of Infravision и Short Sword+1). Сега да изследваме старата пътечка по крайбрежието. Затова върви от Nashkel на запад. ***В тази планинска карта*** трябва да избиеш цялото селце на дребничките Xvart-и заедно с тяхната мечка. Няма страшно, от това репутацията ти изобщо не намалява. Разгледай пещерата на Urs - вътре има малко съкровище във вид на Bracers of Defence и Flail+1. В нивото е също скитащият продавач на лековити смеси Borda, с когото можеш да потъргуваш, в случай че се нуждаеш от това. Когато свършиш с Xvart-оцида, върви на север - до картата, която е по-близо до крайбрежието. ***В крайбрежната карта*** продължаваш по стара пътека. Тук има шепа досадни Gnoll-и, няколко Tasloi, а в средата на натюрморт с гниещи трупове стои капитанът на стражата от Nashkel. Отговори на неговия въпрос (Death) и го закарай "на лечение" в Temple of Helm в Nashkel. Възнаграждението ти е точка към репутацията, 1000 жълтици и прокълнатият меч (Sword of Cursed Berserking), който по-добре продай - не го използвай, ако не искаш да те сполети съдбата на капитана на стражата. Когато направиш това, върни се там, откъдето отведе капитан Barge, и довърши цялата карта. Струва си. Например северно от мястото, където намери Barge, са разкопките на древна гробница и главният археолог Charleston Nib. Остави се да те наемат за охрана на изкопчиите, отхвърли предложението за убийство на началника на работите и слез долу. Там се разправи с лудите копачи, а като възнаграждение получаваш пари, опит и точка към репутацията. Сега вече - нагоре на север (ако не си полубог или луд ловец на призраци, не вземай арте-

факта от саркофага; след напускането на гробницата би те очаквала неприятна демонична изненада). ***На следващата карта*** има изоставен маяк. И малко повече Hobgoblin-и, отколкото би желал (но нали имаш мечове, стрели и вълшебства). Внимание - сега за пръв път се появяват смъртно-опасните Сирени, чиито вълшебства Invisibility и Charm могат да ти стъжнят живота. От друга страна, 2000 XP срещу една Сирена правят от тези момичета желан инструмент за повишаване на level-ите и, щом веднъж установиш как да действаш с тях, можеш да се връщаш тук и да си подобряваш статистиката. Най-добрият начин е магът ти да разполага с възможно най-много вълшебства Charm, които да неутрализират ефекта на Charm от Сирените. Полезно е и вълшебството Detect Invisibility, с което правиш видими скритите Сирени. Ако нямаш някои от тези вълшебства, купи ги в магьосническата кула в High Hedge на запад от Beregost (кулата е в източната част на картата, но ще огледаме High Hedge по-късно). На тази карта се намират полулудата магьосница, циганката Arkushule и посредствената крадла Safana, която можеш да вземеш в компанията - ще ти помогне (горе-долу) да намериш съкровище, а по-късно ще послужи и за други богоугодни цели. По-нататък, тук е нещастната майка Ardouine, която те изпраща до маяка да освободиш нейния изгубен син - това не е толкова трудно, маякът е в западната част и наоколо има няколко вълка. Героична задача и пореден плюс за твоята репутация. Ако си достатъчно смел, тръгни по крайбрежието (и през Сирените) чак до пещерата, където е пиратското съкровище, споменавано от Safana (лековити смеси, Cloak of the Wolf, Wand of Paralyzation и Manual of Bodily Health, който полезно укрепва организма). Щом свършиш с това, премини на картата на север (но трябва да стигнеш там малко потайно през High Hedge). ***Сега би трябвало да си на крайбрежната карта южно от Candlekeep.*** С тази карта завършва пътуването по крайбрежието. Тук е Shoal the Nereid. Не говори с нея, ако не искаш неприятности. Ако искаш, моля: нека с нея пообщува някой от подчинените ти (ако я караш според упътването, това е Safana, която си взел в компанията за такива цели) и наградата му за това е да умре. Което няма значение - щом достатъчно нараниш Shoal, тя съживява твоя покойник (покойната Safana) и извиква своя господар, когото ти трябва спешно да умъртвиш. Възнаграждението е прилично шлемче. По-нататък по крайбрежието е безумното джудже Mad Arcand, което иска шаш-пръстенче. Такова има в отломките на кораба - донеси му го, ще се зарадва (за Бога, не си го слагай!). След това просто преминаваш остатъка от картата, избивайки купища Ogr-и. Нищо повече, нищо по-малко. Щом свършиш с това, тръгни на изток към High Hedge. ***Ако в High Hedge те сполети усещането, че има прекалено много скелети, то е вярно.*** Но освен изоставена къщичка, в която има само сандък със скъпоценен камък и магьосническа кула, тук общо взето няма нищо. Може би само смахнатият крадец Perrnidion Stark, който крои планове за ограбване на кулата - тези планове естествено вежливо отхвърляш, защото намерението ти е да търгуваш с магьосника, а не да го убиваш. В магьосническата кула първо се сприятели с мага и после купувай вещи от него - особено подходящи са вълшебствата за маговете, с които допълваш техния арсенал. Тук можеш успешно да продадеш вълшебни предмети, бижута и лековити смеси, които си натрупал попътно. На тази карта е и забележителният рейнджър Kivan, когото можеш да вземеш в компанията, ако играеш вълшебник и не си взел Хап в Nashkel Mines. Когато преминеш

картата с всички необходими вълшебства, върви на юг. ***Сега си на картата южно от High Hedge.*** Когато се отбиеш до североизточната част на картата, те заговаря пилето Melicamp. Вземи клетото животинче и го занеси в High Hedge при чародея Thalantyr. След кратък разговор става ясно, че това не е всичко. Трябва още един череп, взет от който и да е скелет навън. За излекуването на Melicamp получаваш опит и точка към репутацията. След това птичо отклонение не губи време и върви отново южно от High Hedge до картата, от която взе пилето. Натъкваш се на клетото момче Footy, което мрънка нещо за Bassilis - него ще срещнеш сред тълпа скелети малко по-късно. Bassilis има (in memoriam) своя Holy Symbol, Gauntlets of Fumbling (захвърли ги бързо, за да не ги облечеш случайно) и War Hammer+2. Ще продадеш Holy Symbol в Temple източно от Beregost за 5000 жълтици (за Bassilis има обявена награда). Свършиш ли с тази карта, тръгни на юг, този път към картата, която е на северозапад от Nashkel. ***Тук има шайка бандити, с които се справяш с лекота*** (възнаграждение са ти второстепенни предмети и вълшебства). Не обръщай внимание на лудите при водата, а се съсредоточи на боя с Ogr-ите и другата паплач, особено с Gnoll-ите, които досаждат на твоя нов приятел Drittz (друга прочута фигура във Forgotten Realms). Избий ги до крак и опитай да откраднеш от Drittz някои от неговите драгоценни предмети. Иначе тук нищо няма да намериш и за да довършиш цялото западно крайбрежие, отправяй се към областта Cloud Peak Mountains южно от Nashkel. ***Вече си близо до територията Amn.*** Натъкваш се на патрул, който се обявява, че е от Amn. Не е грешка, ако ги избиеш - един от тях има Studded Leather Armor+2. Внимавай с вълците, които тук са в грозна зимна модификация, но с хубаво кожухче, което от теб ще купи търговец в Nashkel за 500 жълтици (при обичайна цена 250). Тук има и дует разбойници, единият от които се гордее с титлата на най-бърз хвърляч на стрели на западното крайбрежие. Трепи безмилостно и ще ти останат качествени Bracers of Archery. От малкия Albert вземи играчка, която ти помага да се сприятелиш с неговото куче Ruffie. Доведи на Albert кученцето и не размишлявай що за двойка е това, която отива в Деветте кръга на ада. В югоизточния ъгъл на картата са Kobold, Xwart и Tasloi, с които можеш да поговориш по особено странен начин и да им позволиш да вземат автограф(?!). Иначе нищо. Хайде сега на запад. ***В по-нататъшната част на Cloud Peak*** Mountains се натъкваш на водопад, от който можеш да извадиш умряла котка. Gnoll ще ти издаде, че в крепостта на запад има жена в плен (тази, за която споменаваше Minsc в Nashkel, и тази, за която всъщност отиваме сега) и че още е жива. Няколко други Gnoll-а се опитват да те оберат с мито, от което желание, естествено, възможно най-бързо ги излекувай. Същото лекарство дай и на двамата "дървосекачи", които се опитват да унищожат свещеното дърво на dryad-ите. Спасявайки дървото, получаваш благодарността на dryad-ите плюс приличен колан (Girdle of Bluntness) и следващо повишение на репутацията. Южно от езерцето, от което изтича водопад, има пещера с шепа жълтици, огърлица и Halbred+1. Когато това остане зад теб, отправяй се на запад към крепостта на Gnoll-ите.

СЛЕДВА -GM-

Bio Ware

PC WIN '95

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, up to 500 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: ДА

Оценка 10/10

Първият куест на БЪЛГАРСКИ език

Quest for Glory III

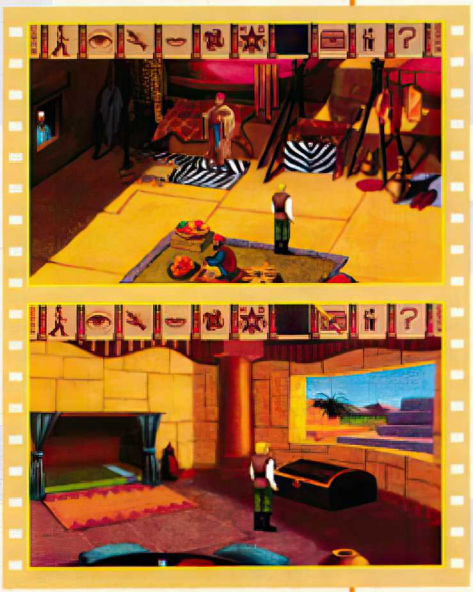
Wages of War

Изберете Сами!

Вълшебник или Воин?

ГРАДЧЕТО ТАРНА

Разучете добре цялото градче. Намерете големия пазар, аптеката, ханчето, храма и двореца. Изшетайте всички кътчета на селището, идете на пазара и посетете местното чейнджбюро. Там гонят един крадец - помогнете да го заловят и свидетелствайте в съда. Щом съдебният процес завърши, върнете се при чейнджбюрото и си обменете парите в местна валута. Без всякакви колебания тръгвайте да пазарувате. Пазарът е огромен, така че най-съвестно го пообиколете и разберете къде какво се продава. От търговеца на оръжие купете копие и кама. До самото чейнджбюро има продавач на кожи; снабдете се с пет кожи от зебри. От сергията на търговеца на мед купете едно бурканче. Наблизо има вехтошарски магазин - платете за кутийка с прахан. По-нататък из този илиен(Ц)ски пазар инвестирайте в мъниста, дрехи, въже, повечко храна (риба или месо, но да е поне от 20 отделни парчета). На личността, носеща името Katta, предайте писмо и вземете дървена фигурка на леопард. Напуснете пазара и идете в храма. Щом ви изгонят от храма, давайте към аптеката. Поприказвайте с аптекаря на тема "мехлем за разваляне на магии". Става ясно, че на него му липсват някои важни съставки (Вода от езерото на мира, Дар от сърцето на света, Плодове от отровно грозде). Все пак си купете някакви лечебни таблетки - знае ли човек какво ще му потрябва! Сега е време да посетите ханчето. Поръчайте нещо вкусно за хапване. Ако сте в настроение, пофлиртувайте със симпатичната келнерка, но ако се чувствате уморен - по-добре си легнете сам. Сутринта тръгвате из саваната. Изучавайте и разглеждайте. Като му дойде времето, автоматично се връщате в ханчето; направо лягайте да спите. На сутринта ви чака прием в Съдебната зала. Използвайте случая и се закълнете във всичко свято, че ви-



наги ще защитавате град Тарна.

СЕЛО СИМБАНИ

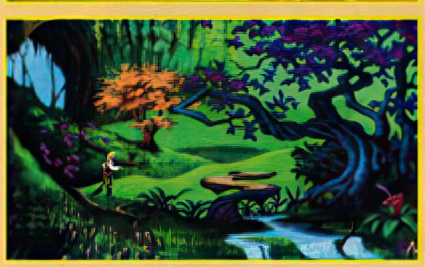
Заедно с персонажа Rakeesh тръгвате за Симбани, за да си поговорите с вожда на племето Laibon. После си поприказвайте и с вашите приятели, докато не стане време за спане. На сутринта минете през цялото село. При дървената клетка срещате Yesufa, сина на Laibon. Поговорете с него, а после поиграйте на Awari. Ако сте воин, трябва да се обучавате върху моста в хвърляне на копие дотогава, докато не ви предизвика жената-воин Uhura.

САВАНАТА

Изследвайте саваната. Мястото на картата с отбелязана вода е само едно. Вървете и си напълнете мехчето. Тръгнете точно в обратната на град Тарна посока. Виждате на картата огромно дърво. Идете до него. Тук възниква малък проблем, тъй като има две места, на които трябва да се отбиете, но едното от тях е добре прикрито. Първото място е при пазача. То е на пътечката зад водопада от дясната страна. Поговорете с пазача и го помолете да ви даде скъпоценния камък. Ще го получите, но умната - вземете от земята само един камък. Тръгнете нагоре от водопада и сложете мехчето с водата върху онова нещо със спираловидна форма. Получавате липсващия Дар от сърцето на света. Ако сте вълшебник, тръгнете към джунглата да търсите синя орхидея. Щом я откриете (не е кой знае какъв проблем), откъснете я чрез вълшебството "донеси". Идете до Езерото на мира на лунна светлина. Изплакнете във водите му орхидеята. Веднага тръгнете към огромното дърво и положете орхидеята върху онова същото спираловидно нещо. Получавате вълшебното дърво, което иска от вас чародейката Kreesha. Давайте към водопада най-вдясно. Там някъде има клетка, а в нея маймунка. Освободете маймунката. Сега е време да намерите последната съставка на "мехлема за разваляне на магии". Това са Плодовете от отровно грозде. Ако сте изследвали саваната грижливо, със сигурност сте забелязали пчелите. Те жужат точно по средата между Тарна и Симбани, а мястото се познава лесно по огромните скали. Под тези скали има скалисто място, върху което се забелязва светлозелено петно (храст), и точно там са въпросните отровни плодове. Не приближавайте много-много растенията - те наистина са отровни. Вземете от земята шепа камъчета и изчакайте. Един прилеп се омотава в израстъците на опасното растение, а вие го освобождавате с точно хвърлен камък. Поотдалечете се за малко. Щом се върнете обратно, намирате на скалата с прилепите жадуваните отровни плодове. Връщайте се в Тарна.

ТАРНА

Идете в храма. Ще ви съдят и ще ви осъдят. Поемайте директно към аптекаря и му дайте липсващите съставки: Водата от езерото, Плодовете от отровното грозде и Дара от сърцето на света. Посетете вълшебницата Kreesha и й дайте вълшебното дърво. Готови ли сте? Е, щом е така, време е за заслужена почивка - отивайте в ханчето, поръчайте нещо за хапване и марш в леглото. На сутринта пак идете при аптекаря, купете два "мехлема за разваляне на магии" и тръгвайте към Симбани.



СИМБАНИ

В клетка за пленници откривате женаталеопард. Първата ви задача е да я освободите от нейния леопардов облик. Извадете "мехлем за разваляне на магии" и го използвайте върху дамата. Идете да се попазарите за пленницата с Laibon. Неговата цена е: комплект дрешки, копие и пет кожи от зебра. Ако сте вълшебник, дайте му ги и се върнете при клетката. Ако пък сте воин, трябва да преминете една инициация (т.е. посвещаване в тайните). Това ще рече, че трябва да се върнете в саваната и там да убиете чудовище. Дайте рога му на Laibon и посвещаването започва. Първо се изкачвате на дървото и вземате пръстена, после бъркате в дънера, а накрая помагате на приятеля си, който си е контузил крака. Поговорете с Laibon за мира и го помолете за барабана. След което вече можете да му дадете всичко, което иска. Идете при клетката. Дайте на момичето камата, мънистата, дървената фигурка на леопард и отворете клетката. За беля, девойката ще избяга. Няма как, тръгвате да я търсите.

САВАНАТА

Тръгнете към огромното дърво. Усещате ли, че някой ви следи! Викнете високо. Появява се търсената девойка. Ако сте воин, поговорете с нея за барабана и романтиката. Момата ви отвежда при хораталеопарди. Няма проблеми с влизането в селото им - дайте на вожда барабана. Ако сте вълшебник, поговорете с девойката за мира и други такива работи. Тя ви води в своето село. Поприказвайте малко тук, а като се стъмни ставате свидетел на ритуала на промяната. Девойката ви представя на баща си. Единственият начин да спечелите

уважението на хората/леопарди е да победите в директен двубой техния шаман. Не остава нищо друго, освен да приемете предизвикателството.

ДВУБОЙ С ШАМАНА

В двубоя има важни правила, които трябва да запомните. Целта е да победите шамана чрез вашите вълшебства. Първото е повикване на Вълшебен жезъл. После са вълшебствата на Завръщането, Успокояването, Отварянето, Летящите светлини, Ослепяването и най-накрая - на Левитацията. Губещият битката шаман се ядосва, превръща се в дракон, но така нарушава феърплея на двубоя. Налага се да го убиете. След този героизъм отново имате възможността да си поприказвате с вожда. Използвайте я и поговорете за мирните преговори и за Копието на смъртта. Вождът ви дава Копието на смъртта. Вие го давате на Laibon. Той в замяна ви дава Вълшебния барабан, който вие връщате на вожда на племето на хората/леопарди. Сега вече мирните преговори могат да започнат. Обаче не всичко върви по мед и масло и трябва да напуснете Тарна.

САВАНАТА

Нахлувайте в джунглата! Срещате маймунката, която освободихте от клетката. Поговорете с нея и приемете предложението ѝ. Заедно се отправяте към селото на маймуните. Ако сте вълшебник, използвайте под дървото вълшебството на Левитацията. Ако сте воин, изпълзете нагоре и помолете за помощ. В селото на маймуните говорете с маймунката дотогава, докато тя не спомене за Изгубения град. Убедете я да ви заведе в него. Убеждавайте я, но най-накрая я принудете да ви заведе. По пътя към Изгубения град виждате водопад. Ако сте вълшебник, поговорете си с маймунката Manu на тема левитация и я помолете да ви помогне. Докато левитирате, Manu дърпа въжето и ви изтегля от другата страна. Ако сте воин, попитайте я къде е мостът или използвайте въжето.

ИЗГУБЕНИЯ ГРАД

Поговорете пак с маймунката Manu. Ще научите къде е тайната врата. Тръгнете към нея. Опалът, който взехте от прилепа, поставете в окото на фигурата, нарисувана на вратата. Вратата се отваря. Зад нея има изненада - миличък домашен демон. Ако сте вълшебник, обезвредете го с вълшебства и се отварят вратата, пазена от демоните. Ако сте воин, използвайте стоманените си мускули. Зад вратата срещате друг демон. Ако срещу него използвате "мехлема за разваляне на магии", той се превръща в детенцето на Rakeesh, а към вас се присъединяват и вашите приятели. После се оказвате лице в лице със зъл магьосник. Ако сте воин, унищожете демона, хвърлете Копието на смъртта към магьосника, блъснете в пропастта вкаменилия се демон и накрая разбийте с щита кълбото. Ако сте вълшебник, първо повикайте Вълшебния жезъл. Магьосникът ви го взема. Когато го вдигне над главата си, извършете вълшебството "изключи-включи" и сбогом на злия магьосник. Остава само да разбиете кълбото. Достатъчно е да хвърлите по него вълшебството Стрела на силата. Край.

-GM-

Sierra/Master Games

PC DOS / WIN'95/98

MIN.: 486DX66, 16 Mb RAM, 10 Mb HDD, VGA

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10

HELP ME!

Здравейте геймъри! Моля ви, дайте идея как да стигна до втория диск на „Grim Fandango" - veneta@bitex.com

RELATION

КАЗВАМ се Rincewind Търся Gamer-i, с които да си пия бирата:))) търсете ме в: chat. bulgaria. com

ТУК публикуваме безплатно вашите кратки обяви.

Подрубриките:

HARDWARE - замяни, търсене и предлагане на TV конзоли, 3D карти, компютри и компютърни компоненти.
GAMES - замяни, търсене и предлагане на игри.
RELATIONS - Запознанства със себеподобни от третия вид.
HELP ME - "Зов за помощ" към всички геймъри от закъсали такива.
Забележка: Вашите малки обяви ще публикуваме само чрез попълване на оригиналното талонче на списанието.

GAMES

ТЪРСЯ Privateer 2, Ares Rising - (042)20 785

ПРОДАВАМ продължението на Betrail of Krongor - Betrail of Antaru - 3CD - (042)20 785

ПРОДАВАМ TV games: Terminator 2 + 10 дискети; Fifa 96; Fifa 98; Contra 7; Аладин; LionKing и др..Цена 100DM - (02)375 324.

ПРОДАВАМ или заменям TUROK NFS IISE - (0971)24826

ПРОДАВАМ игри за Sega Saturn. Цена 15$ за бр. - (02)524 053

Предлагам диск с игрите GRIM FANDANGO, MOTO ROCER 2, NEED FOR SPEED 3, REDGASK и др. От 9 до 11ч. тел.363 310

HARDWARE

ПРОДАВАМ SEGA MEGA Drive с един джойстик + 8 дискети. Цена 100DM - (02)26 6731

ПРОДАВАМ GAME BOY +4 дискети DONKY KONG, TURRICAN, MIKY MOUS & BLOBETE. Цена 55$ - e-mail: dimitree@hotmail.com

ПРОДАВАМ Компютър 486 DX2/66MhZ със 14" цветен монитор, 2x CD ROM, 8-bit Sound Blaster, Джойстик „Reveal", колонки + 5 диска с игри. Цена 400$ - (02)215 723

ПРОДАВАМ SEGA MEGADRIVE 2 16-битова с два джойстика и 7 дискети. Цена 110$ - (02)668 775

ПРОДАВАМ Cirix 166MhZ, 32 MB RAM EDO, 1,9GB HDD, 14" KFC, CD ROM Mitsumi 8x, S3 TRIO65 PSI 2MB, флопи 1.44, Avans logic 3D в отлично състояние - (0596)2472

ПРОДАВАМ N64 с комплект джойстик+ касетка-390 DM тел.(0359) 28 142

ПРОДАВАМ „Sega Mega Drive 2", с два джойстика и две дискети (Punishes, Sonic 3D) за 90000 лева. Играта е на един месец. тел.(064) 30 310 вечер

ПРОДАВАМ Sega Master Sistem 2 с два геимпада, две игри и документация. Цена-по споразумение. тел.(02)716 637 вечер(след 8ч.)

ПРОДАВАМ SEGA MEGA DRIVE с три джойстика, с касети, документи-за 80$ тел.(02)311 996

ТЪРСЯ всякакви (без 3D екшън) PC игри, както и някои по-стари на разумна цена. тел.02/77 15 09

Quest for Glory V: Dragon Fire

Пътят на Вълшебника

Играта е сравнително лесна, затова се спирам само на най-важното. Няма да я обяснявам подробно, нито да ви съветвам какви лекове да купувате. Тези неща и сами можете да схванете. Упътването е само за играта с вълшебника. При другите действащи лица импровизирайте вие. Занимавам се само с най-главните задачи. Решаването на subquest-ите е приятно занимание, но за разлика от другите RPG-игри, тук то няма особен смисъл. Що се отнася до тактиката на битките, от началото до края спокойно употребявайте fireball. Аз точно така правих и само от време на време използвах вълшебства от рода на Open и Trigger. Важното е да имате достатъчно количество лекове, за да допълвате до безкрайност резервите си от живот, издръжливост и вълшебства.

В началото добре се ориентирайте в града и се обзаведете с всичко необходимо. Наемете стая в ханчето - там ще се връщате всеки път и всяка сутрин ще закусвате дълго. Не забравяйте да откраднете чаршафа от раклата, дето ви е до леглото. Хайде сега, напред! Влезте в Hall of Kings. Като се наприказвате, излезте навън и тръгнете надясно - там на един камък е седнал Rakeesh, от когото получавате няколко полезни предмета. Идете в града, поговорете с този и онзи, но най-вече напазарувайте. От банката можете да изтеглите 500 пари, но скоро след това пак там трябва да внесете 1000. Но пък сега можете да започнете битката за кралския трон. В магазина с вълшебни предмети купете лекове, хапчета и магнит за телепортиране. Него после го сложите в ковчежето във вашата стая в ханчето. Купете на площада храна за подсилване на енергията и шоколадово сърце. От аптеката вземете лекарства и лечебни смеси срещу отрова. Когато поискате и нещо за издръжливост, ще разберете, че перата от пегаси вече са се свършили. На площада купете карта и поне две амфори. А от прозореца пред аптеката откъснете цветя - ще видите, че ще ви потрябват. Идете на плажа и съберете камъните, които се търкалят вдясно. Посетете стария авантюрист във Famous Adventures Correspondence School. Разгледайте книгите, които са пред него, и вземете книгата за плаването - като я прочетете, ставате спец по тия работи. Тръгвайте да търсите пера от пегаси. Излезте от града и тръгнете на север, където е гнездото на крилатите коне. Преди да се отправите нагоре към гнездото, напълнете двете амфори с вода от потока. Към гнездото излетете с вълшебството Levitate и съберете толкова пера, колкото можете. Продайте ги на аптекаря и купете лекове за издръжливост. Водата занесете до FACS и я дайте на мъжа там. Когато по-късно посетите банката, разбирате, че е ограбена, а на земята намирате комплект разбойнически инструменти. След пет часа идете в ханчето Dead Parrot и там на колелото на късмета спечелете толкова, че да имате поне 1000 жълтици за встъпителна такса за Rites - играта Colors е толкова лесна, че печелите, колкото искате. При следващите задачи се печели далеч повече, така че играйте само когато ви трябват пари - например за встъпителна такса за Rites of Rulership. Така подготвен, отивайте в банката, внесете хилядарката и се захващайте с първата задача.

Rite of Freedom

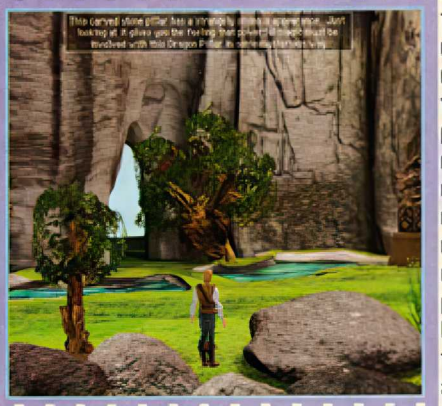
Тази задача е лесна: освобождавате села от нашествениците и от всяко от тях вземате знака, който обикновено е в ковчеже в най-голямата къща. За да изпълните задачата, ви стига и едно село (Naxos), но освободете всичките пет. Така печелите повече пари, вълшебна секира, броня, два амулета, а в Naxos - и една вълшебна гривна. Първом освобождавайте другите села, за да не ви изпреварят съперниците ви, а Naxos оставете за най-накрая. По пътя на юг към Naxos стигате до плаж, където има самотно ведро. Вземете го - по-късно го дайте на търговеца с бижута на площада, за да получите срещу него гердан от миди. Имате сметка да минавате през селата едно след друго, а след всяка еднадве акции да продавате плячкосаното оръжие на търговеца на оръжие в града. Като съберете всичките пет амулета, върнете се в Hall of Kings. Покажете на стражата пред портата амулетите. Първата задача е изпълнена.

Rite of Conquest

Като мине пет часът, идете в ханчето. Над стълбището вляво от входа поговорете с мъжа на име Ugarte. Излезте от ханчето и вървете към Adventurer`s Guild. Там Ugarte ви предлага информация, но преди да успеете да я чуете, убиец го намушква с нож. Натъпчете Ugarte с хапчета срещу отрова и бягайте в Hall of Kings. После бързо се приберете в ханчето Dead Parrot и поговорете с мъжа на име Ferrari. Наспете се хубаво. На другия ден идете на пристанището - срещу 50 пари наемете кораб и отплувайте към острова с крепостта. Той е на юг от главния остров. Ще го познаете - вашият водач ви го посочва. Избийте стражата, а на двора ви чака безкрайно дълга битка с магьосник. Трябва упорито да го гоните по крепостната стена, защото оня постоянно се телепортира и разполага с вълшебството Reversal, а вашите вълшебства много-много не му действат. Използвайте собствения си Reversal и го ликвидирайте с ножа или със секирата. После убийте генерала и с неговия щит минете по същия път като в предишния случай - отивате до портата на Hall of Kings и показвате щита на стражата.

Rite of Valor

Още от началото Rakeesh ще пострада. Натъпчете го с противоотрови. Идете до магазина за вълшебства и поговорете със сина на Rakeesh. Оттам - към аптеката и към общуване с двамата аптекари. Така разбирате някои неща за съставките на онова, с което е отровен Rakeesh. Давайте към FACS, за да научите от един свитък на земята нещичко за хидрите. Мъжът там ще ви даде свитъка като награда за това, че сте му занесли вода. Уверете се, преди да продължите, че имате у себе си пера от пегас, празна амфора (от площада), пчелен восък (намерен в една от колоните малко по на север от столицата) и копие (купено от оръжейника). От търговеца на храни купете



Black Lotus, а вземете вълшебни семенца. Излезте от града и идете при колоната с нарисуван череп на нея (южно от планината в центъра на острова). Напълнете амфората с тукашна отвратителна вода и тръгнете покрай потока наляво. В самия край, където водата потъва в земята, излейте съдържанието на амфората и изрецитирайте словата от светилището, където бяхте по-преди. Отваря се вход към царството на Хадес. Дайте на цербера шоколада, дуго-то, пицата и влизайте. Още от самия вход тръгнете надясно. Като стигнете до края на пътя, скачайте надолу, а още по-добре - левитирайте. Продължете до реката Lethe. Напълнете една амфора с вода, а малко по-нататък, където водата е по-спокойна, напълнете друга от реката Styx. След това идете чак на края на това дълго ниво и освободете Katarina в замяна на един живот. Напуснете царството на Хадес и идете на остров Zante, където получавате вълшебството Dragon Fire. Веднага отивайте в кревата и спете до сутринта. Щом се събудите, намирате до вас на стола бонбони. Не ги яжте, та. Използвайте за вратата под водата вълшебството Open и избийте няколко тритона. Стигнете с бой до кралицата. Дайте й цветята и й говорете толкова дълго, че накрая на нея да й писне, да ви обещае мир и да ви даде статуетката. Тази статуетка е поредната ви вече изпълнена задача. Тръгвайте към Hall of Kings.

Rite of Justice

Сега трябва да откриете и да изобличите главния подлец. Но първо си разчистете сметките с убиеца. Около полунощ бъдете пред Adventurer`s Guild (там, където беше ранен Ugarte). Убиецът ще се появи - спретнете му един къс процес. Ще бъдете отровен, но ако сте предали лотосовия цвят и водата от Lethe в аптеката, ще се оправите. След което идете в Hall of Kings, където да скроите план за откриване на Minos. Това много не помага, защото на следващия ден Minos се телепортира на своя остров. Вие тръгвате след него. С бой стигате до двореца, излизате нагоре по стъпалата и минавате през вратата в главната зала. Тук убивате минотавъра. Minos след това се убива сам. Вземете всичко от труповете на минотавъра и на Minos. После или пристъпете към разгадаването на най-тъпата загадка в историята на компютърните игри върху клопката вляво, или по-добре използвайте вълшебството Tigger и обезвредете клопката ефектно. Пре-

пица. Поговорете на пристанището с Andre за рибите, а той ви дава и аншоа за пицата. Напуснете града през портата, източно от FACS. Тук ви очаква малко пъзелче с лост и спирачка. Насилете лоста (force) и го заменете с копието. С втория лост пуснете вентилатора и изчакайте да дойде гондолата. Спрете я с лоста. Качете се и отпуснете спирачката, използвайки камък или вълшебството Force Bolt, но добре насочени към лоста. При голямото колело, което блокира влизането, кликнете на съседния монитор и на тъпата загадка отговорете с "2, D, 3, D, 1". По-късно, вече вътре, отговорете на още един тъп въпрос, този път с "3, B, 2, C, 3". Не се замисляйте над отговорите, няма смисъл. Затова пък получавате паролата за тайната лаборатория. Запомнете я. Дайте на ексцентричния учен пицата с аншоа и поемайте из университета. Зад мъжа на стола има скелет. Използвайте пчелния восък и перата. Набързо се превръщате в нещо като Икар и сте на острова на хидрата. В гнездото й си налейте в амфората малко от онази там зелена гадория. Докато се пипкате с хидрата, пристига Elsa, която почва да сече главите на хидрата, а вие с вълшебството Flame Dart горите отрязаните места. Вземете зъбите и люспите на хидрата и предложете на Elsa заедно да намерите съкровището. То е в пещерата зад хидрата. На Elsa й стига и вълшебния лък. Има и магически шлем, който пък ще свърши работа на вас. За да отворите сандъка, използвайте вълшебството Trigger, но от разстояние. Претърсете сандъка - вътре е вълшебството Shrink, вече, вълшебна броня и пари, много пари. Върнете се на главния остров и в Hall of Kings, защото сте изпълнили задачата.

Rite of Destiny

Купете на площада картинка на балон и я покажете на продавача на храни. Вземете от него горелка. Идете в ханчето, покажете на Anna картинката на балона и й дайте чаршафа. Тя до следващия ден ви ушива балон. С балона, с горелката, със зелената гадория от хидрата и с въжето от сандъка на хидрата тръгвайте отново към Isle of Science. Влезте вътре и с асансьора се качете на първия етаж. Излезте и наберете на терминала 100, 50 и Closed - кранът придърпва гондолата. Сложете в нея всичко, споменато по-горе, и го запалете с кибрит (tinderbox). Отлитате на остров Delos в северозападния край на картата. Щом стигнете светилището, вземете Black Lotus, прочетете надписа върху камъка и хвърлете монета във водата. Чувате предсказание. Вземете от земята Proof of Destiny. Върнете се до балона и отлетете на главния остров, където по познатия ви начин представяте доказателството, че сте изпълнили задачата.

Rite of Courage

Преди да се впуснете в задачата, купете си най-малко три амфори, дуго, шоколад и пица. В аптеката дайте а изпълнете познатия ритуал с показването на сувенирите. Тук работа върши водата от Styx.

Rite of Peace

Отнесете водата от река Lethe в аптеката. Не забравяйте пред аптеката да си накъсате цветя, ще ви потрябват. Поемайте към лабораторията на острова на науката, чукнете на терминатора над "асансьора" тайната парола и си поговорете с учения долу. Идете до FACS и поговорете с всезнайкото - ще научите много за Atlantis и тамошната кралица. Давайте към остров Zante и вземете от Katarina амулета за водно дишане. Качете се в балона и идете на Atlantis (островът вляво долу). Сложете си амулета и скочете във водата. Използвайте за вратата под водата вълшебството Open и избийте няколко тритона. Стигнете с бой до кралицата. Дайте й цветята и й говорете толкова дълго, че накрая на нея да й писне, да ви обещае мир и да ви даде статуетката. Тази статуетка е поредната ви вече изпълнена задача. Тръгвайте към Hall of Kings.

Rite of Justice

Сега трябва да откриете и да изобличите главния подлец. Но първо си разчистете сметките с убиеца. Около полунощ бъдете пред Adventurer`s Guild (там, където беше ранен Ugarte). Убиецът ще се появи - спретнете му един къс процес. Ще бъдете отровен, но ако сте предали лотосовия цвят и водата от Lethe в аптеката, ще се оправите. След което идете в Hall of Kings, където да скроите план за откриване на Minos. Това много не помага, защото на следващия ден Minos се телепортира на своя остров. Вие тръгвате след него. С бой стигате до двореца, излизате нагоре по стъпалата и минавате през вратата в главната зала. Тук убивате минотавъра. Minos след това се убива сам. Вземете всичко от труповете на минотавъра и на Minos. После или пристъпете към разгадаването на най-тъпата загадка в историята на компютърните игри върху клопката вляво, или по-добре използвайте вълшебството Tigger и обезвредете клопката ефектно. Пре-

насяте се при дракона, където към вас се присъединяват Toro и Gorm. Дайте на Toro секирата. Кажете на двамата да ви помогнат да оправите колоната. Щом я оправите, хвърлете всичко и всички сили срещу дракона. Готово. Ако ви се прииска да ставате цар, сега му е времето.

-GM-

Sierra

PC WIN '95/98, DirectX

MIN.: P166, 32 Mb RAM, ?? Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 6/10

ДРЪЗ

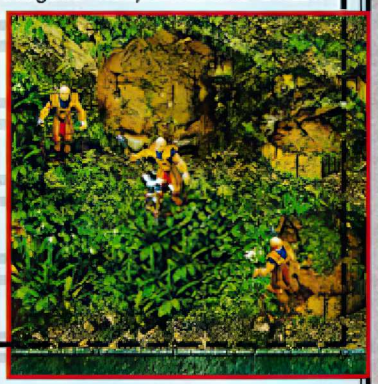
*Дървен мъж, който разтушавал вечерите на самотните палазенийки (Б.пр.)

Дохтуре, имате родилка в 3-та стая - бебето не ще да излиза.
Ей, я излизай, че ако викна Цезар...
Много ли боли тоя Цезар?
Майка ти разкатава
Добре де, ето ме! Абе ти нещо познат ми се видиш с тая цепната брадичка..
Откъде й туй мумче бре, моме?
АЦИ ЯЙА
От Интернет, докторе, нетествана бета версия
Ще го кръстя ПентиУмчо на дядо му Интел
Мамо, тоя всеки ден ме блъскаше по главата и не ме оставяше да работя.
Брей, старите методи вече отпадат
и щъркелите стават безработни!
Ако някой ден имате кенефен проблем - йе! Викнете "Кенефна Патка"
Ще ви отпуша дупката завчас о, йе!
Хей, Док, нима ще ме оставиш тук на тъмно и влажно
Кой си ти, бе?
Понеже съм малък и мек ме кръстили Микро Софт.
ЧУАНГ!
Я пътувай бе, отпадък!
ПАК ЧЕ СЕ СРЕЩНЕМ!
НЕ ВСИЧКО, КОЕТО ЯДЕШ Е PIZZA
ХЛЪЦ!
АУУ!
ПРЪЦ!
НО ВСИЧКО, КОЕТО СРЕШ СИ Е FULLSHIT

TIPS & TRICKS

BALDUR`S GATE

Отвори файла **Baldur.ini** в директорията, където е инсталирана BALDUR`S GATE, и в отделението **[Game Options]** въведи реда **Cheats=1**. Запиши файла и започни гейма. След това в играта **Ctrl - Tab** отваря конзолата, в която могат да се въведат следващите заповеди (необходимо е да се въведат точно):
Cheats:TheGreatGonzo() - извиква 10 убийствени кокошки, които ще те бранят. **Cheats:FirstAid()** - създава 5 лекарства за оздравяване, 5 лекарства за неутрализация на отрова и един свитък за откаменяване (обратното на вкаменяване). **Cheats:Midas()** - дава 500 златни монети. **Cheats:CowKill()** - предизвиква вълшебството CowKill, ако си близо до кравата. **Cheats:DrizztAttacks()** - създава неприятелски Drizzt. **Cheats:DrizztDefends()** - създава приятелски Drizzt, който те защитава. **Cheats:CritiecalItems()** - извиква всички игрално важни предмети. **Cheats:Hans()** - премества до съседните свободни пространства. **Cheats:ExploreArea()** - означава цялото пространство за изследване.



WARHAMMER 40K: CHAOS GATE

В каталога **Data** са файловете, в които могат да се оформят статистики, опит, качества на оръжията и др. **Accounting.dat** - опит. **SpellDef.dat** - сили на Psyker-ите. **VehicDef.dat** - статистики на колите. **WeapDef.dat** - статистики на оръжията. **UltNames.dat** - имена на Ultramarines. **ChaNames.dat** - имена на Chaos.

RISE OF THE ROBOTS 2: RESURRECTION

Ако искаш да играеш като boss, въведи следните кодове: **Anil 8** - [Up] [Right] [Down] [Right] [Right] [Up] [Left] [Up]. **Assault** - [Right] [Up] [Up] [Right] [Down] [Right] [Up] [Up]. **Mayhem** - [Left] [Right] [Down] [Left] [Up] [Left] [Down] [Left] [Down]. **Supervisor** - [Down] [Right] [Down] [Up] [Right] [Down] [Left] [Down] [Up] [Right] [Up]. **Vitriol** - [Right] [Right] [Right] [Up] [Up] [Down] [Left] [Left] [Down] [Down]

-GM-

DEADLOCK

touch - дава възможност за преглеждане на всички видеа. **ghoty** - моментално довършва текущия научен проект. **frodo** - увеличава населението. **makeitso** - дава 5000 кредита и 100 източника от всеки

RECOIL

Натисни **<Ctrl><X>** и въведи кода (внимание, спазвай малките и главните букви): **Cavalry** - неуязвимост. **Hemmit** - всички оръжия. **Medic** - пълна защита.

ROAD RASH 3D

Натисни **<Insert>** и въведи: **killmemrmurdoch** - самоубийство. **mistme** - неуязвимост. **speedme** - по-бързи мотори. **jackpot** - бонус обиколка. **mooo** - крави в небесата.

MYTH 2: SOULBLIGHTER

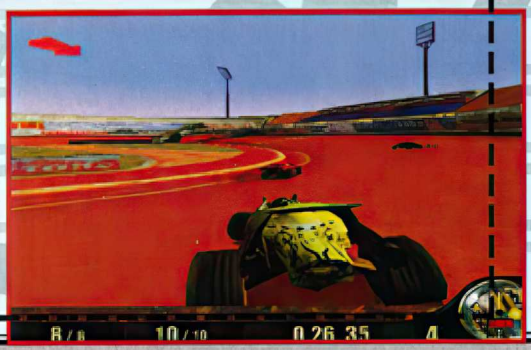
При избора **New Game** натисни **Shift** - достъп до всички левъли

WARGASM

Иди в избора на военните мисии. Избери карта, сценарий и произволна структура на оръжията. Когато избереш позиция за разположение на силите, въведи **40 hourweeks** и натисни **Enter**. След това иди в главното меню, избери **Options**, а после **Detail**. Ще видиш бутон **Cheat active** и червено кръстче. **Натисни бутона** и cheat-а е активен!

POWERSLIDE

APOLLO - ???. **BLAST** - прогонва останалите автомобили. **BOMB** - хвърля бомба на трасето. **BURN** - запалва място до колата. **GLIDER** - във въздуха колата се държи като планер. **HOVER** - колата литва. **ICBM** - колата се държи като ракета. **JUMP** - колата скача. **LAUNCH** - "a" пали колата, "z" я движи в избраната посока. **LIGHT** - олекотява колата. **LUNAR** - лунна гравитация. **SLEEP** - колите само ускоряват. **SLIPPY** - хлъзгави повърхности. **SPIDER** - колата лепне към всякаква повърхност. **STICKY** - лепливи повърхности. **SUCK** - притиска колата към себе си. **TIMEWARP** - забавя времето за опонентите. **TWISTER** - предизвиква торнадо. **WARP** - ускорява колата. **В Sign-in Screen се запиши като: Jeff** - достъп до Advanced нива. **AaronFoo** - достъп до Expert нива. **Megasaxon** - всички нива и AI.



HELLBENDER

STEROID - неуязвимост. **IMPUMPD** - всички оръжия. **IMSTUCK** - преход към следващото ниво. **MAXMEUP** - 100% сила. **TOTLPWR** - 100% здраве. **AUTEM#** - преместване на левъл #. **URDEAD#** - дава оръжие.#

TINY TRAILS

Кодове на нивата:

2 = 2967742
3 = 7974050
4 = 6947586
5 = 2962218
6 = 1943966
7 = 2917618
8 = 5923924
9 = 6905774
10 = 2887608.
11 = 3893920.
12 = 4867464.
13 = 3882108.
14 = 4855656.
15 = 4837272.
16 = 3843470.
17 = 4817000.
18 = 3831380.
19 = 6804924.
20 = 2786534.
21 = 5792718.
22 = 4774452.
23 = 5780632.
24 = 4762244.
25 = 2743980
26 = 3750160
27 = 4723588
28 = 3705342
29 = 8711514
30 = 0693122
31 = 5699442
32 = 2681050
33 = 3654468
34 = 6660780
35 = 2642390
36 = 1624124
37 = 4630308
38 = 7603724
39 = 4618228
40 = 4591632
41 = 1573250
42 = 6579570
43 = 5561186
44 = 6567386
45 = 0548998
46 = 3530738
47 = 6536922
48 = 5510336
49 = 6492074
50 = 4498258
51 = 3479998
52 = 4486188
53 = 3467784
54 = 6441220
55 = 2455720
56 = 3429158
57 = 2410764
58 = 7417064
59 = 6390484
60 = 2404984

3D ULTRA MINIGOLF

Dynka Haunted House: Може да се уцели с един удар, ако го отправиш към гроба наляво от къщата - ще се появи зад къщата. Това функционира само за първия удар. **Dynka Abominable Snowman:** Отправи топката към средния тунел. **Dynka Moon Base:** Отправи топката към станцията на метрото в момента, когато надписът показва 3. Ако я удариш в лош момент, ще падне в конструкционната дупка. **Dynka Jungle:** От другата страна на пирамидата с дупката има вирче. Отправи топката към птицата, която стои до него - ще вдигне топката и ще я отнесе до дупката.

SIM CITY 3000

Нови кодове

Натисни [Ctrl], [Shift], [Alt] и [C] едновременно. След това въведи в прозореца следващите кодове:

I am weak - сгради, услуги, зони, транспорт, дървета и създаване на повърхностни води (безплатно). **call cousin Vinnie** - в Meet прозореца се появява нов молител за приемане под наименование Local Fundraising Event. Този търговец не пита за нищо и предлага определена сума пари. Ако си съгласен, ще получиш от него някакви пари. **zyxwvu** - употребата на този код е малко по-сложна. Първо трябва да използваш call cousin Vinnie и да отхвърлиш предложението. Едва после, след чийта zyxwvu в менюто Rewards се появява Sim City Castle. Повишава цената на земята, аурата и дава други бонуси на околността. **garbage in, garbage out** - дава достъп до сградите за обработка на смет. **power to the masses** - дава достъп до електроцентралите. **water in the desert** - дава достъп до всички водни сгради. **pay tribute to your king** - всички сгради за възнаграждение са достъпни. **I love red tape** - всички сгради за управление са достъпни. **let`s make a deal** - предлага съседски/търговски смени. **nerdz rool** - предлага HighTech Industry.

RETURN TO KRONDOR

Отвори файл **RTKRONDOR.INI** и въведи там:

[Console]
Console=1

Щом играта стигне до последния навигационен екран, натисни **Alt-C**, за да се отвори конзолата (означена е с **prompt $**). Въведи PYROMANIA. Натисни **Enter** и затвори конзолата **Alt-C**. След това твоите магьосници могат да вълшебстват безразборно и напълно безвъзмездно!

-GM-

SPELLCROSS

againagain - в битката възстановява точките на твоите единици. **cashiup** - при развитието и покупката на единици прибавя 100 кредита. Двата чийта могат да се повтарят.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

TROMPEM - режим с големи крака и ръце. **BIGBADNOODLE** - режим с голяма глава. **HELLOSTICKY** - леплив режим. **LILLIPUTIAN** - лилипутски режим. **PICASSO** - режим хартия и мастило. **HENRYSBILERP** - gouraud-режим. **YOQUIEROJUAN** - Juan-cheat. **LEGOMANIAC** - Zach-нападателен cheat. **INEEDAUPS** - Blackout. **OBLIVIONISOUTTHERE** - голям cheat. **JANESSPECIALWORLD** - Janes-cheat

BLADE RUNNER

-GM-

Безкрайни пари: Стартирай играта на EASY; когато McCoy спре пред Runciter`s Animals, рестартирай играта на EASY. След това имаш безкрайни пари.

EXTREME G2

Преди състезанието промени своето име в едно или повече от тези: **neutron** - променя облика на играта като във филма "Tron". **spyeye** - въздушен поглед. **spiral** - въртяща се камера на погледа. **nitroid** - неограничено Nitro. **misplace** - дава път за по-добри оръжия. **mistake** - неограничено ракети. **xcharge** - неограничен товар от оръжия и щитове. **2064** - футуристични автомобили. **xxx** - ускорява играта. **flick** - при игра изобразява само 1/4 от екрана. **pixie** - намалява разстоянието на покритието.

BLOOD 2: THE CHOSEN

Допълнителни чийтове

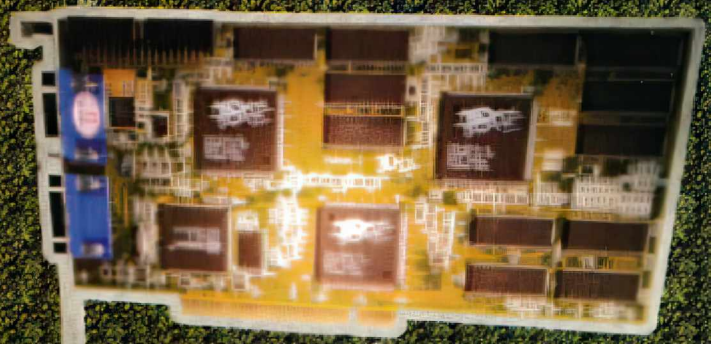
С натискане на T отвори конзолата и въведи:
MPGOD - режим God. **MPKFA** - много оръжия. **MPAMMO** - пълни муниции. **MPCLIP** - преминаване през стени. **MPHEALTHY** - допълва здраве. **MPWHEREAMI** - изобразява координати. **MPHIDEME** - изключва изобразяването на координатите. **MPBEEFCAKE** - повишена мощ (повече кръв). **MPKILLEMALL** - убива всички чудовища в нивото. **MPSPEEDUP** - повишава твоята скорост (1..5). **MPSTRONGER** - повишава твоята сила (1..5). **MPCALEB** - променя героя в Caleb. **MPOPHELIA** - променя героя в Ophelia. **MPISHMAEL** - променя героя в Ishmael. **MPGABBY** - променя героя в Gabriela. **MPBERETTA** - Beretta, може да се въведе повторно за двойно оръжие. **MPSUBMACHINEGUN** - Uzina, може да се въведе повторно за двойно оръжие. **MPFLAREGUN** - пистолет за осветителна ракета, може да се въведе повторно за двойно оръжие. **MPSHOTGUN** - скъсена ловджийска пушка, може да се въведе повторно за двойно оръжие. **MPSNIPERRIFLE** - снайперска пушка. **MPHOWITZER** - гаубица. **MPNAPALMCANNON** - напалмово оръдие. **MPSINGULARITY** - генератор на singularity. **MPASSAULTRIFLE** - нападателна пушка. **MPBUGBUSTER** - голямо пушкало. **MPMINIGUN** - малко пушкало. **MPLASERRIFLE** - Cobalco Laser Rifle. **MPTESLACANNON** - Tesla Cannon. **MPVOODOO** - вуду-кукла. **MPTHEORB** - Orb. **MPLIFELEECH** - Life Leech. **MPGOSHOPPING** - всички предмети. **MPNICENURSE** - дава 25 здраве. **MPREALLYNICENURSE** - дава 300 здраве. **MPWARD** - дава Ward (+25 броня). **MPNEWCROWARD** - дава Newcroward (100 броня). **MPCARBONFIBER** - дава Willpower Powerup. **MPTAKEOFFSHOES** - прави те невидим. **MPHERKERMUR** - дава Triple Damage Powerup. **MPBEANSOFCOOLNESS** - дава приятен запас от оръжия.

HALF-LIFE

Допълнителни чийтове

Как да се отвори тази проклета конзола?

Играта започва с параметъра: **"hl.exe -console"**. Можеш също да нагласиш shortcut в Windows, така че да си отвориш Propreties и да въведеш параметър **"-console"** на спускащия се ред за инструкции. Инструкция **GIVE** функционира, ако започнеш играта с параметри **"-dev -console"** и God режим, а смяната на картата действа само с параметър **"-console"**. След това стигаш до конзолата с клавиша "~". Възможно е най-първо в конзолата да трябва да въведеш **"sv_cheats 1"**. Най-важни чийтове: **IMPULSE 101** - всички оръжия и муниции. **/GOD** - неуязвимост. **/NOCLIP** - преминаване през стени и летене. **/MAP xxxx** - изреждане на ниво XXXX (изброяването на кодовете на нивата дадохме миналия път). **/GIVE xxxx** - дава предмет XXXX (изброяването на предметите дадохме миналия път).



КАКВО Е ИГРАТА БЕЗ СКОРОСТ...?

VOODOO2 3DFX

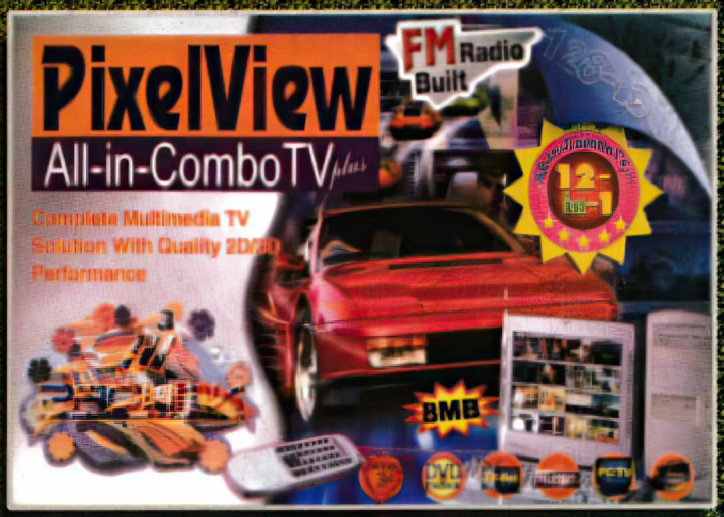
ВАШИЯТ ПАРТНЬОР В 3D ИГРИТЕ !!!

КАКВО Е ИГРАТА БЕЗ КАРТИНА...?

PIXEL VIEW

ALL-IN-COMBO TV PLUS

... ДОСТОЙНА ЗА ОЧИТЕ !!!



КАКВО Е ИГРАТА БЕЗ КОНТРОЛ...?

DESTINY D2, D4, D5,

PC STEERING WHEEL WITH FOOT PEDALS

ПРОСТРАНСТВОТО ВЪВ ВАШИТЕ РЪЦЕ !!!

ЗАЩО ДА СЕ ПИТАМЕ, КОГАТО

Comel Soft Multimedia

Е ТУК ?

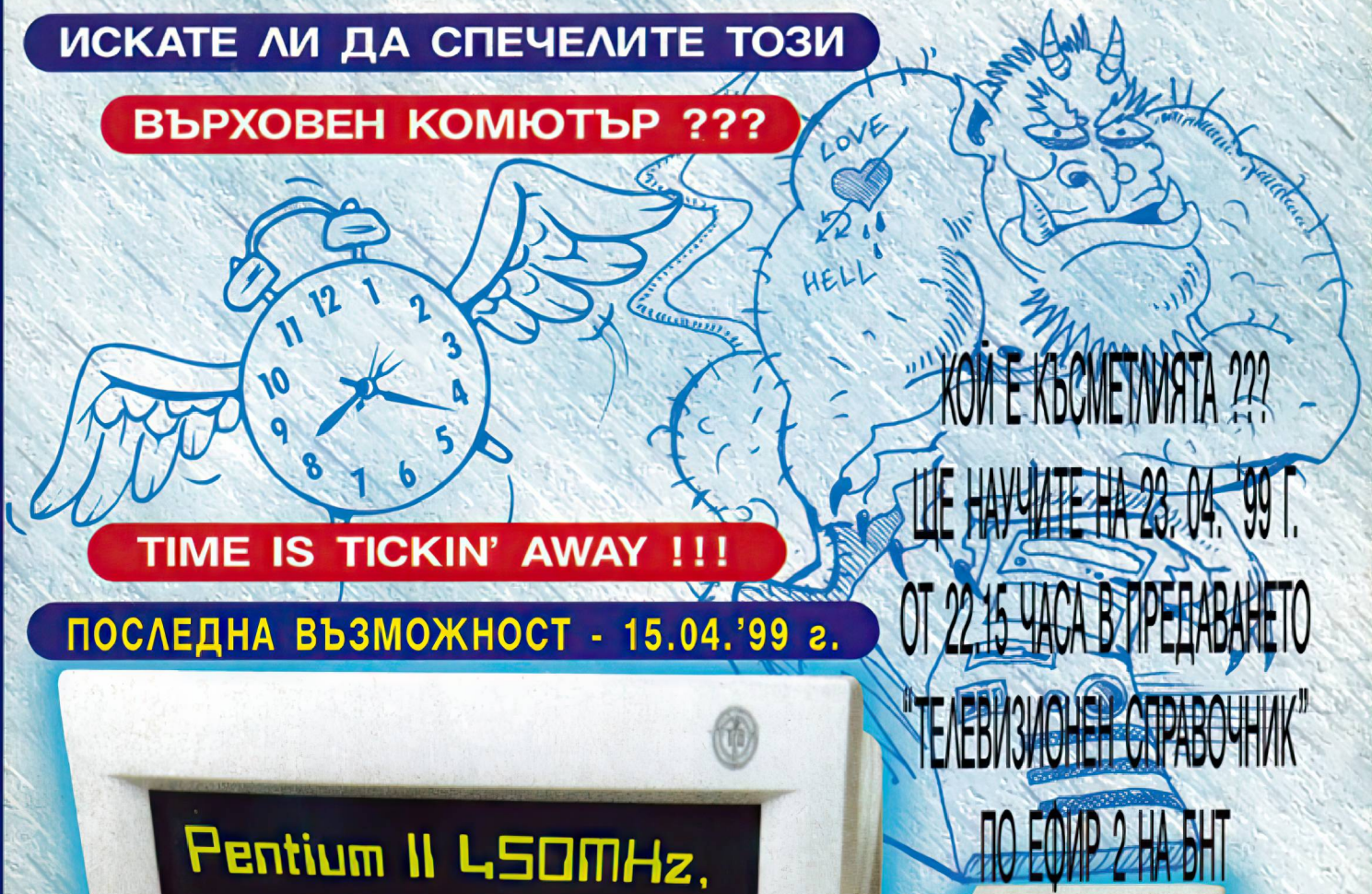
Ако сте готови за игра – натиснете или

посетете новия ни магазин !!!

Comel Soft Multimedia, ул."Г. С. Раковски" 128 и 130, тел. 981-41-36; 981-31-71; http://www.comelsoft.com; e-mail: info@comelsoft.com

ИСКАТЕ ЛИ ДА СПЕЧЕЛИТЕ ТОЗИ

ВЪРХОВЕН КОМЮТЪР ???



TIME IS TICKIN' AWAY !!!

ПОСЛЕДНА ВЪЗМОЖНОСТ - 15.04.'99 г.

КОЙ Е КЪСМЕТЛИЯТА ???

ЩЕ НАУЧИТЕ НА 23. 04. '99 Г.

ОТ 22.15 ЧАСА В ПРЕДАВАНЕТО

"ТЕЛЕВИЗИОНЕН СПРАВОЧНИК"

ПО ЕФИР 2 НА БНТ

ВАШИТЕ ТАЛОНИ ЗА ТОЗИ УБИЙСТВЕН КОМПЮТЪР

ОЧАКВАМЕ НАЙ-КЪСНО ДО 15.04.'99 Г.

ТАЛОНЧЕНЦЕТО ЗА НАГРАДКАТА ТЪРСЕТЕ НА СТР. 48-ма